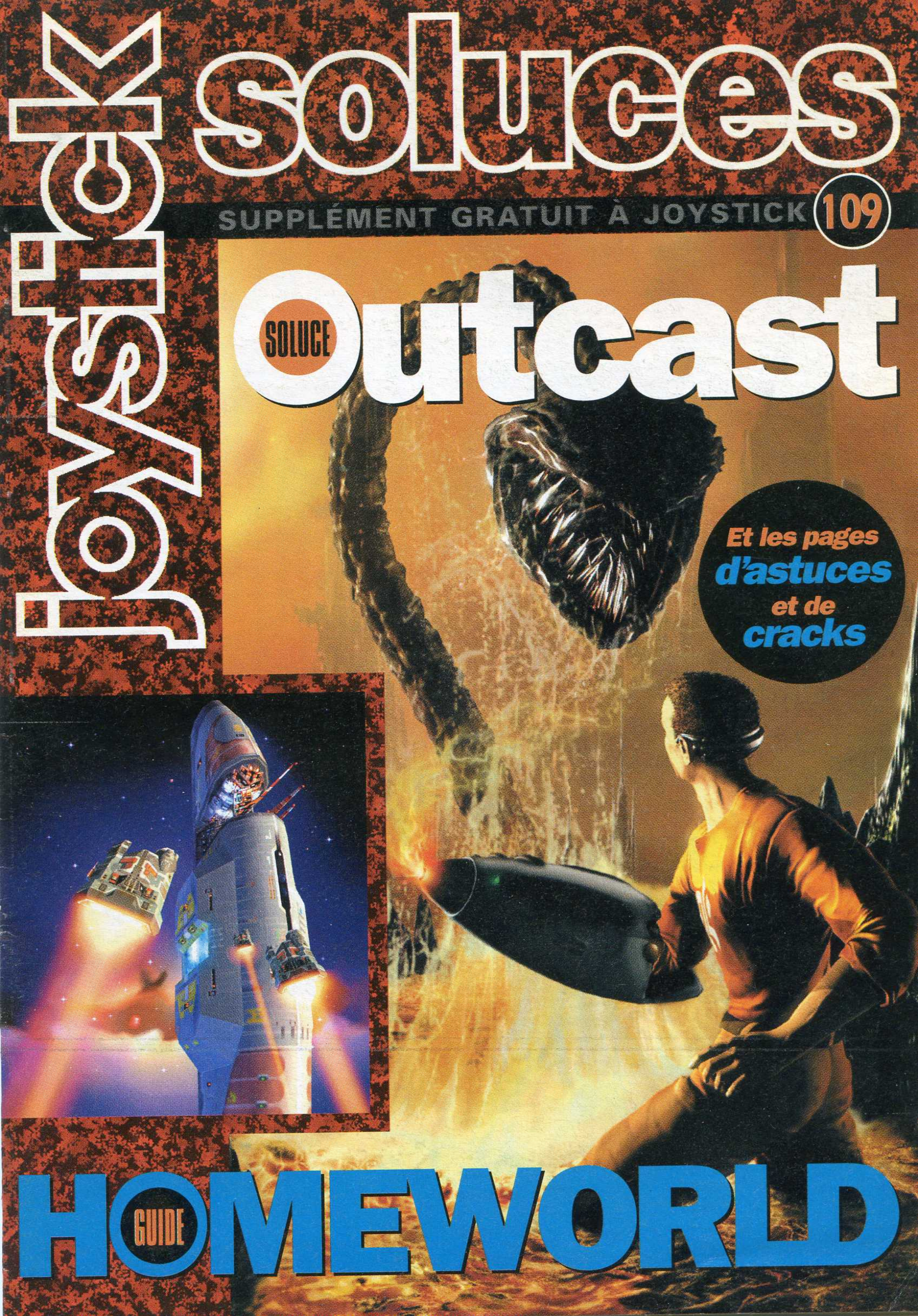
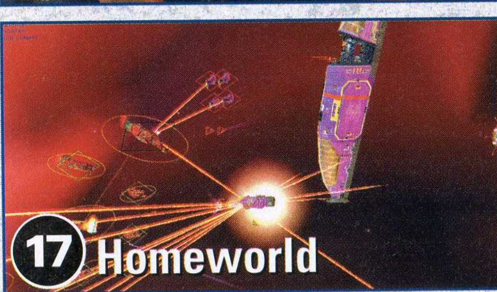

joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK
109
SOLUCE
Outcast
Et les pages
d'astuces
et de
cracks
GUIDE
HOMEWORLD

sommaire





édito

Avant toute chose, permettez-moi de faire une petite rectification. Pour le concours non officiel portant sur le meilleur temps de Monaco Grand Prix RS2, circuit d'Autriche (Joy n°106), nous avons en fait un nouveau gagnant. En effet, nous avions clôturé le concours un peu trop tôt et, du coup, Russo Christophe nous a fait parvenir un Ghost meilleur avec un temps de 1'10"006. Il gagne donc un abonnement d'un an au magazine. Mais revenons à nos moutons... Ce mois-ci, deux soluces, et pas des moindres : Outcast et Homeworld, deux gros morceaux de cette fin d'année. Captain s'est morphé pour le coup en chauve-souris, travaillant la nuit et poussant des cris d'épouvante. Il est bizarre, ce mec. Vous savez ce qu'il s'est fait, après le bouclage ? Une bonne paella !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 109
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez
Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : H. Drouadène, J. Urruela, L. Gey, Y. Meheu, C. Branchut.

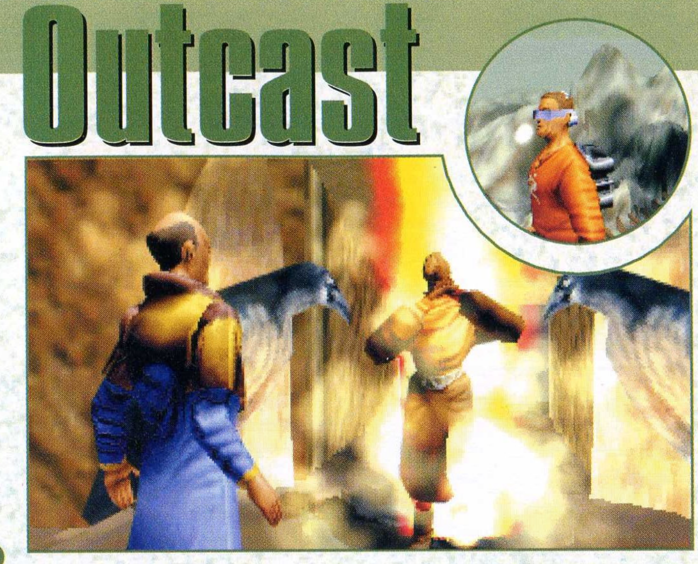
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 109 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

AIDE DE JEU

Outcast

Faire la soluce d'Outcast ne fut pas une partie de plaisir ! Le problème de ce jeu, c'est que vous pouvez aller dans de multiples directions et que cela prend un temps fou. Voici donc le chemin me paraissant le plus logique, et j'ose espérer que cette petite aide de jeu vous empêchera de détruire votre PC à coups de lattes. Pour ma part, j'en ai latté plus d'un (de PC) (Ndlr : Ben oui, il a cassé 61 PC à base de Pentium III 450 pour terminer le jeu. Ça nous fait quand même la soluce à 50 plaques ça, madame.)

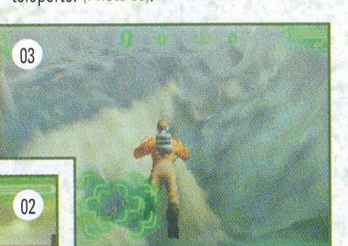




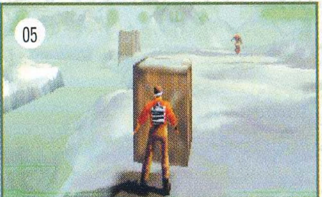
MONDE N° 01 : RANZAAR

Sortez de la cabane et allez parler à Yan (Photo 01) qui va vous proposer quatre épreuves différentes afin de vous familiariser avec les commandes. Commencez par l'épreuve du tir qui consiste à dégommer les pots qui se trouvent dehors (Photo 02), puis continuez avec l'épreuve de la nage où vous devrez récupérer divers objets qui sont au fond de l'eau (Photo 03). Les boutons d'actions primaire et secondaire vous permettront de plonger ou de remonter à la surface. L'épreuve de saut consiste à sauter d'un ponton pour aller récupérer un émetteur (Photo 04). Il vous suffit pour cela de vous diriger vers la droite par rapport à la première maison par laquelle vous êtes sorti. Il ne vous reste plus qu'à effectuer l'épreuve de discrétion. Placez-vous dans le carré à côté de la caisse (Photo 05), puis lorsque Yhan aura fini de compter jusqu'à trois, vous plongerez dans l'eau et vous nagerez vers la droite en profondeur jusqu'aux escaliers qui vous permettront de ressortir. Cachez-vous ensuite derrière l'espèce de caisse et attendez que Yhan ait le dos tourné pour vous emparer de l'item. Lorsque vous aurez réussi, allez parler à Yhan des résultats de vos épreuves, afin que ce dernier vous donne un E.V.D. Vous pouvez maintenant aller voir Zokrym pour lui dire que vous êtes prêt à partir, mais avant cela, faites un dernier tour pour ramasser le maximum d'items et prendre le plus d'infos possibles. Lorsque vous aurez fait le tour, sauvegardez avant de vous téléporter (Photo 06).







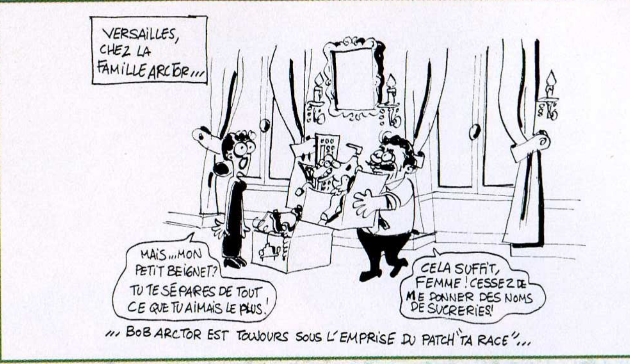




MONDE N° 02 : SHAMAZAAR

Lorsque vous arriverez dans l'eau, vous commencerez par récupérer les items qui se trouvent au fond du bassin, puis vous irez discuter avec le gaillard qui vous attend, afin qu'il vous conduise au village (Photo 07). Lorsque le Talan prendra congé, vous ne serez pas encore au village et je



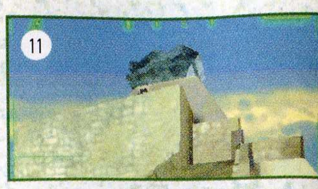








vous déconseille de vous diriger vers le téléporteur car quatre soldats sont en faction à cet endroit. Continuez à longer la côte jusqu'à ce que vous aperceviez les maisons du village. Lorsque vous serez arrivé, faites une sauvegarde puis cherchez une baraque dont la porte est fermée. Vous trouverez la clé juste devant, puis lorsque vous serez à l'intérieur, prenez tous les items et cassez les pots. Allez parler à Shamaz Zeb qui fait de la gymnastique en plein air (Photo 08). Ce dernier vous dira qu'il ne sait pas où se trouve le Mon et vous met sur la piste d'llott, qui se trouve au nord-ouest du village. Je vous conseille fortement de bien repérer sur la carte où se trouve le village car vous devrez y revenir. Afin de gagner du temps, déposez un F-Link à proximité de la maison de Shamaz Zeb, ce qui aura pour effet de situer le village sur la carte et de vous téléporter lorsque vous en aurez besoin. Lorsque vous verrez Ilott, ce dernier vous demandera l'aide d'un Shamaz afin de le soigner. Retournez au village afin de demander à Shamaz Zeb de soigner Ilott (Photo 09). Lorsque ce dernier sera en meilleure forme, vous devrez aller voir Shamaz Mazum, qui se trouve complètement au nord lorsque le village se trouve en bas à gauche de la carte. Tous les points noirs représentés sur la carte sont des édifices que vous devrez visiter tôt ou tard. Lorsque vous parlerez à Shamaz Mazum, ce dernier vous demandera de lui rapporter un Magwa pour le remettre en forme. Parlez au paysan qui se trouve à proximité et il vous dira de trouver Logar en marchant vers le sud. Il vous faudra marcher un peu vers le sud-est pour le trouver. Lorsque vous tomberez dessus, vous devrez acheter le Magwa, puis revenir voir Shamaz Mazum. Lorsque vous lui aurez donné le Magwa, ce dernier vous parlera d'une tablette qui se trouve dans un coffre au village. Retournez là-bas et allez voir le chef qui se trouve à proximité de l'enclos : parlez-lui de la tablette. Ce dernier ira chercher un coffre (Photo 10) que vous devrez faire exploser avec de la dynamite. Pour cela, il vous suffira de déposer l'explosif au pied du coffre et de vous reculer pour tirer dessus. Lorsque vous serez en possession de la tablette, retournez voir Shamaz Mazum pour la lui donner. Vous trouverez la pierre aux essences au nord du temple de Gandha : plongez dans le petit plan d'eau infesté de poissons carnivores pour récupérer cette fameuse pierre. Amenez-la ensuite à Zeo qui se trouve au puits des essences, et qui sera très heureux de la récupérer. Cette action fera circuler une rumeur à votre sujet qui fera flipper vos ennemis. Ce dernier vous remettra une autre tablette en pierre sur laquelle se trouve un schéma concernant les clés des essences. Il ne vous reste plus maintenant qu'à trouver ces fameuses clés. Allez dans les entrepôts gardés par des soldats et tirez sur les pots pour les récupérer. Les entrepôts son faciles à localiser, ils sont symbolisés par de petits carrés noirs que vous pourrez repérer en agrandissant la carte. Lorsque vous en aure trois, il vous faudra récupérer la quatrième a temple Fae et vous diriger vers les deux télépor teurs pour voir un Talan en sortir. Comme ce der nier détient la clé, il vous faudra attendr son décès pour la récupérer. Vou êtes maintenant en possession de quatre clés qui vont vous permettr d'obtenir la fameuse pierr Au sommet de chaque temple s trouve un symbole, ce qui vou donnera vos premiers points d repère (Photo 11, 12, 13). Vous devre ensuite placer les clés dans les emplace ments qui se trouvent tout en haut, à l'exceptio du temple de Fae. Lorsque toutes les clés seron bien placées, vous pourrez récupérer le premie Mon qui se trouve au sommet du temple de Fa (Photo 14, 15). Revenez au village et faites le ple de munitions car vous allez en avoir besoin. Vou recevrez ensuite un message de Wolfe qui app raîtra devant vous. Elle vous expliquera qu'el est retenue prisonnière à l'intérieur d'une granc pyramide. Avant de partir, allez voir Maar po qu'il stoppe la production de riss, ce qui au pour effet d'affaiblir vos ennemis. Prenez le tél porteur qui se trouve à côté de l'enclos à prox mité du village.



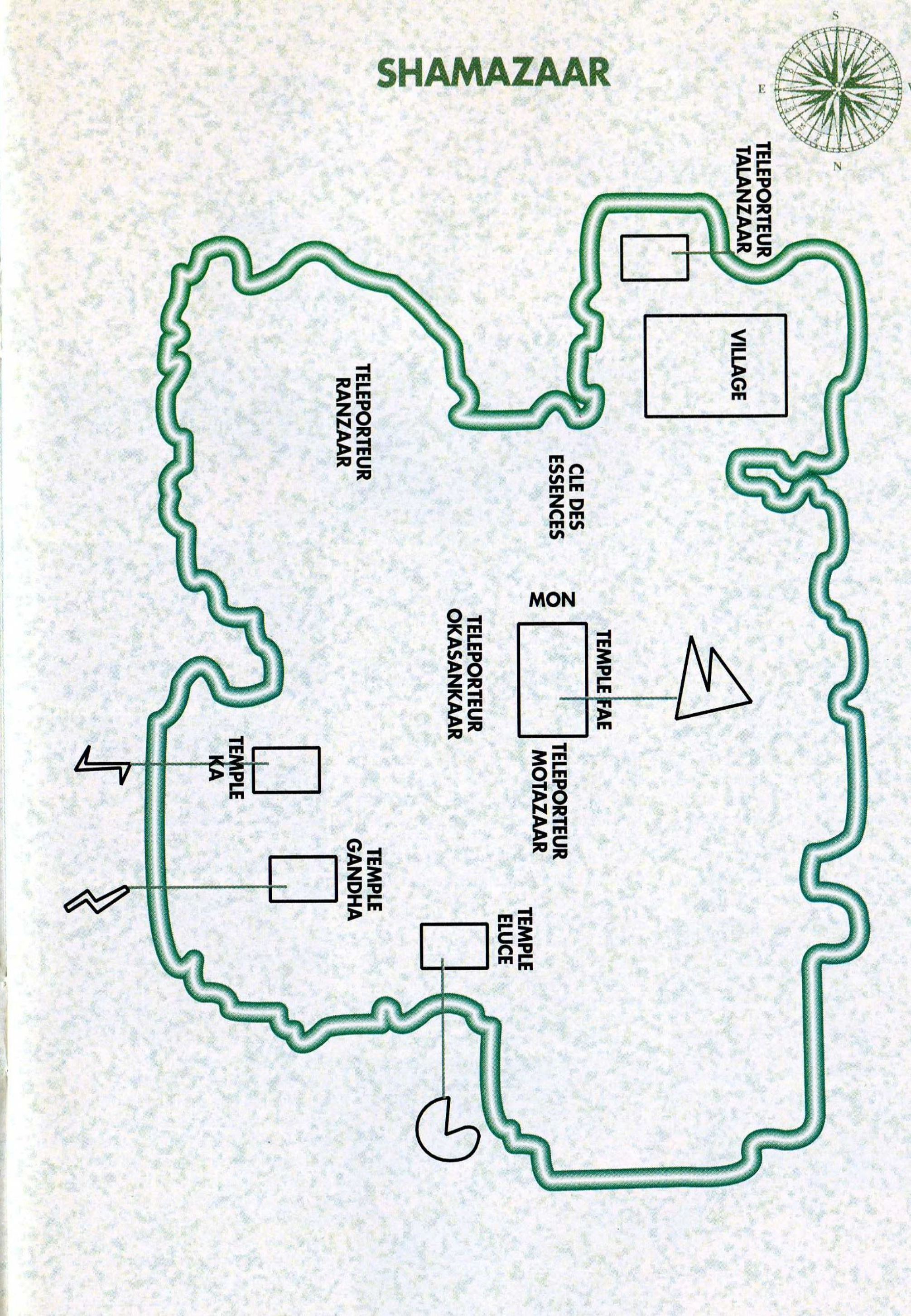








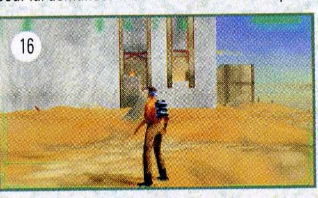
SHAMAZAAR

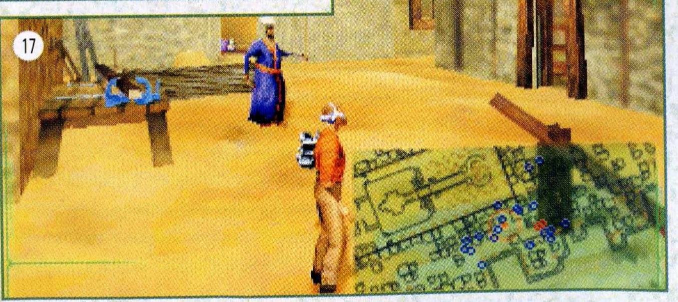

S
E
N
TELEPORTEUR TALANZAAR
VILLAGE
TELEPORTEUR RANZAAR
CLE DES ESSENCES
MON
TEMPLE FAE
TELEPORTEUR OKASANKAAR
TELEPORTEUR MOTAZAAR
TEMPLE KA
TEMPLE GANDHA
TEMPLE ELUCE

MONDE N° 3 : TALANZAAR

Lorsque vous arrivez, vous parlez à un autochtone qui vous dira qu'il a caché les clés des entrepôts et qu'il faudrait arrêter la collecte d'impôts. Nous sommes tous d'accord avec lui sur ce dernier point. Entrez dans la cité puis prenez tout de suite à droite et allez jusqu'au rempart pour tourner à gauche si vous trouvez un marchand. Essayez d'acheter un UZA-SH1 pour avoir une meilleure puissance de feu. Avancez ensuite vers le sud pour rencontrer un individu qui vous fait des signes. Ce dernier vous expliquera que Marion a été capturée mais qu'elle a réussi à s'échapper. Vous devez absolument la retrouver avant que les soldats ne mettent la main dessus. Pour commencer, vous allez trouver Shamaz Zokrace en marchant un peu vers le sud. Ce dernier habite une maison à travers laquelle vous verrez une flamme (Photo 16). Pour ce qui est du Mon, ce n'est pas gagné, puisque Zokrace vous avouera l'avoir caché dans le palais de Faé qui est sérieusement gardé. En ce qui concerne Marion, allez trouver Zelb pour tenter de la délivrer. Pour trouver Zelb, sortez de chez Zokrace, tournez à gauche et allez vers le sud. Vous trouverez l'ouverture d'une petite baraque à côté de petits escaliers (Photo 17). Zelb vous indiquera où se trouve Marion, qui n'est pas très loin. Liquidez les deux gardes qui se trouvent dans le secteur, puis lorsque vous verrez le marchand de riss devant la porte, Marion sortira. À l'entrée du palais vous parlerez à un marchand d'eau Héza qui vous dira qu'il a des problèmes avec son puits. Allez au sud du palais pour trouver le puits et parlez à Zade, puis faites évacuer. Sauvegardez maintenant puis montez sur le rebord du puits sans tomber. Approchez-vous le plus près possible du bord et laissez tomber un pain de dynamite. Reculez-vous et servez-vous d'un THNDR-STP33 pour le faire exploser à distance (Photo 18). Trouvez Zot pour lui demander d'arrêter sa collecte d'impôts : vous le trouverez facilement dans sa baraque qui est collée au mur du palais sud-est avec une entrée particulière (Photo 19). Ce dernier vous demandera de régler le conflit entre Zoss et Héra. Trouvez Zoss qui se trouve entre le bock des brasseurs et celui des marchands de viandes. En vous y rendant, vous verrez un Talan qui a un problème avec une caisse et qui vous demande de l'aide pour arrêter sa caisse. Placez-vous dans l'axe de balancement et tirez sur la caisse avec votre UZA pour la stopper, puis reparlez-lui pour qu'il vous récompense avec quelques babioles qui vous seront bien utiles (Photo 20). Vous trouverez, juste derrière les baraques où il se trouve, des trousses médicales qui ne sont pas à négliger. Vous trouverez Zoss à droite de l'entrée principale (Photo 21). Allez voir Heza qui se trouve à quelques mètres sur les marches de l'entrée du palais. Ce dernier vous demandera Ominel, Zakk et Yagu qui auront chacun quelque chose à vous demander. Vous trouverez Ominel à l'ouest de l'entrée principale, ce dernier vous attendra devant quelques quartiers de viandes (Photo 22). Il vous demandera un couteau Oogoobar qui se trouve dans la région Okaar. Vous accèderez à sa demande plus tard.




16


17


18


19


20

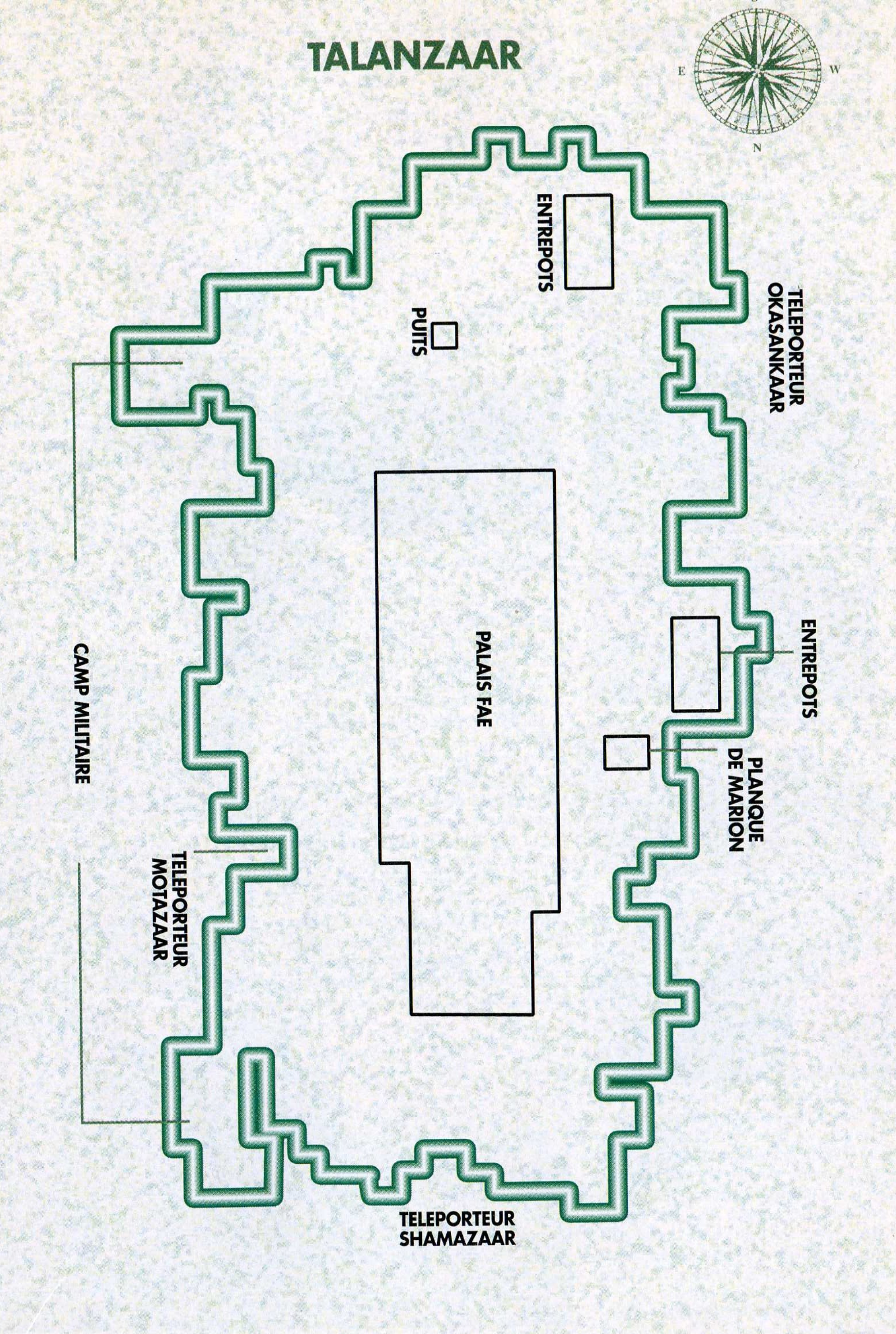


21


22

Allez voir Yagu qui se trouve à l'endroit où vous avez libéré Marion. Ce dernier veut que vous alliez voir son frère qui se trouve à Shamazaar afin d'avoir des nouvelles de lui. Vous irez le voir après avoir vu Zaak qui se trouve devant la maison où vous avez rencontré Zelb. Il vous demandera de lui prêter votre arme pour l'analyser, ce que vous ferez, puis revenez un peu plus tard pour la récupérer. Cette action vous permettra d'avoir une visée laser sur votre arme. Retournez à Shamazaar pour trouver Ezef et vous en profiterez au passage pour vous faire fabriquer des munitions. Retournez ensuite à Talanzaar pour annoncer la bonne nouvelle à Yagu qui vous remettra quelques objets dont vous aurez besoin.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

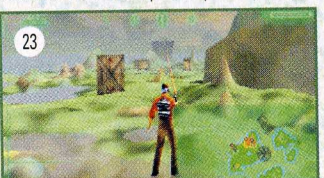

TALANZAAR
E
W
N
ENTREPOTS
PUITS
TELEPORTEUR
OKASANIKAAR
PALAIS FAE
ENTREPOTS
PLANQUE
DE MARION
CAMP MILITAIRE
TELEPORTEUR
MOTAZAAR
TELEPORTEUR
SHAMAZAAR

OUTCAST

MONDE N° 4 : OKASANKAAR

Autant dire tout de suite que vous ne serez pas le bienvenu dans cette nouvelle région. Maintenant que vous avez des armes plus conséquentes, n'hésitez pas à faire le ménage dans le village et ses alentours pour vous balader tranquillement. Dégommez les petites tourelles avec votre flingue de base pour économiser vos munitions pour l'Uza (Photo 23). Lorsque vous sortirez du téléporteur, allez tout droit pour trouver un petit édifice dans lequel vous pourrez récupérer des munitions (Photo 24). Lorsque vous aurez fait le plein, allez dans le village qui se trouve juste derrière le téléporteur par lequel vous êtes arrivé (Photo 25). Les habitants sont tous apeurés par la présence



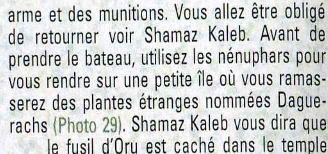




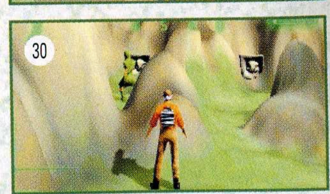


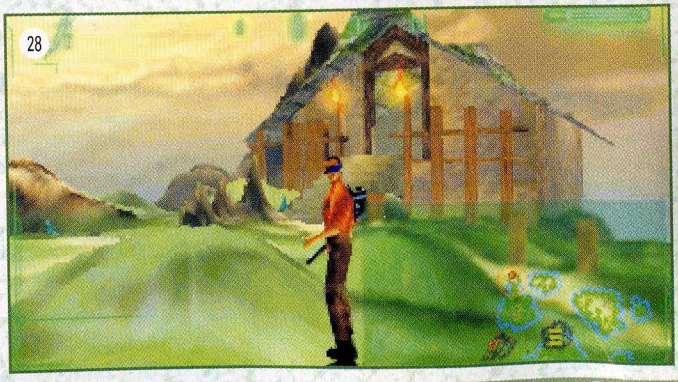


des soldats, et il vous sera impératif de tous les éliminer pour entamer le dialogue. Lorsque vous aurez fait place nette, allez trouver Shamaz Kaleb qui se trouve sur les hauteurs du village. Ce dernier vous dira qu'il a caché le Mon sur l'île du Gorgor et que vous devrez voir Oru car il est le seul à pouvoir affronter le monstre qui se trouve dans cette région. Laissez un F-Link dans la baraque du Shamaz avant de partir. Pour rencontrer Oru, vous devez d'abord voir Sadar, qui peut vous emmener. Vous le trouverez sur le port (Photo 26). Malheureusement, il y a un trou dans la coque de son bateau et vous devrez lui réparer en allant lui chercher des glandes de Zeedog. Rappelez-vous du marchand de tapis qui avait besoin d'une substance collante pour finir son travail. Prenez-en le plus possible car ce dernier vous les rachètera un très bon prix. Allez à l'entrée du village puis dirigez-vous vers le sud-est pour rencontrer ces créatures (Photo 27). Lorsque vous les aurez descendues, ramassez la substance qui se trouve à leurs pieds et revenez voir Sadar. Donnez-lui une glande pour qu'il répare son bateau, puis demandez-lui qu'il vous emmène. Lorsque ce dernier vous déposera sur l'autre rive, dirigez-vous vers le nord-ouest pour trouver une maison, mais faites attention car le coin est infesté de Zeedog (Photo 28). Entrez dans la maison pour parler à Oru qui n'est plus très en forme. Ce dernier acceptera de vous aider à condition que vous lui rameniez son arme et des munitions. Vous allez être obligé de retourner voir Shamaz Kaleb. Avant de prendre le bateau, utilisez les nénuphars pour vous rendre sur une petite île où vous ramasserez des plantes étranges nommées Daguerachs (Photo 29). Shamaz Kaleb vous dira que le fusil d'Oru est caché dans le temple englouti à l'ouest du village. Dirigez-vous vers l'ouest pour le trouver et parlez au Talan qui se trouve à proximité pour qu'il vous aide à appuyer sur les boutons (Photo 30). Dirigez-vous rapidement vers le temple et récupérez tous les



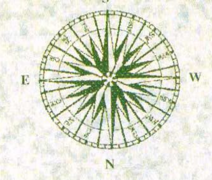






 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

OKASANKAAR



MON

GORGOR

PHARE

TÉLÉPORTEUR OKAAR

MAISON ORU

VILLAGE

TÉLÉPORTEUR TALENZAAR

TEMPLE ENGLOUTI

TELEPORTEUR SHAMAZAAR

BOUTONS

DAROSHAM

ZORKATRAZ











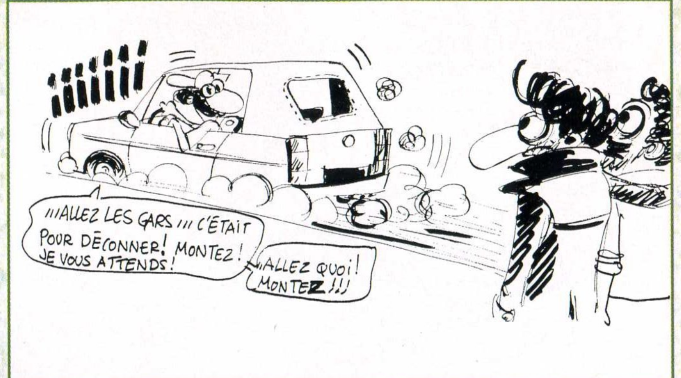


items que vous trouverez. Nagez autour du temple pour obtenir quelques items et mémorisez le schéma dessiné sur un des murs (Photo 31). Ce schéma vous servira à récupérer des Booyats au Daroshame. Retournez au village et allez voir Zele qui se trouve sur le port. Il vous dira d'aller voir Zafar : vous n'aurez pas de mal à le trouver, c'est le seul marchand habillé en jaune (Photo 32). Vous n'avez pas d'autre choix que de lui acheter le Booyats qu'il lui reste. Lorsqu'il vous demande de la thune pour savoir où il y en a d'autre, refusez de le payer afin que ce dernier fasse une gaffe et vous dise que finalement, vous en trouverez trois au Daroshame derrière la flamme. Il vous demandera aussi de la thune pour savoir comment éteindre la flamme. Le dernier Booyat appartient à Martigar qui est emprisonné à Zorkatraz. Allez vers le sud pour trouver le Daroshame. Lorsque vous serez devant les deux oiseaux (Photo 33), sauvegardez puis tirez sur la roue dans l'ordre du schéma, et entrez rapidement dans l'ouverture. Allez tout de suite à gauche dans la grotte pour récupérer les Booyats qui s'y trouvent, puis récupérez la dent à côté du Talan mort et ressortez rapidement. Assurez-vous d'avoir récupéré les trois Booyats avant de repartir au village. Retournez au village et allez voir Zidar qui vous demandera un peu d'argent pour le transport jusqu'à Zorkatraz. Ce dernier se trouve sur le port et c'est celui qui a la deuxième barque. Vous devrez nager à côté de sa barque sans vous en éloigner, sinon c'est la tchoonga (Photo 34). Lorsque vous arriverez au ponton, passez sous le pont de bois qui se trouve sur la gauche pour pénétrer à l'intérieur de la prison. Vous devrez éliminer tous les gardes qui s'y trouvent et ramasser tous leurs items, car sur l'un d'eux, vous trouverez la clé qui ouvre la cellule de Martigar placée à côté du ponton de bois. Lorsque vous aurez fait le tour et que vous vous serez rempli les poches, allez délivrer Martigar et donnez-lui la dent que vous avez récupérée précédemment. Lorsque vous en aurez terminé avec lui, allez souffler dans la corne pour appeler Zidar qui vous ramènera au village. Maintenant que vous avez tous les éléments, allez voir Oru, mais sauvegardez avant de lui parler. Lorsque vous serez sur l'île du Gorgor, vous serez seul contre le Gorgor puisqu'Oru n'a pas dépassé le deuxième round. Récupérez son arme et shootez le monstre lorsque ce dernier à le dos tourné. Lorsqu'il vous attrapera, tirez-lui dessus avec votre Uza pour le faire lâcher prise. Ne soyez pas impatient car il vous faudra pas mal de temps pour le mettre au tapis (Photo 35). Restez ensuite un peu de temps près de sa dépouille pour vous imprégner de l'odeur de la bête, ce qui vous permettra de nager jusqu'à l'île du Mon sans vous faire piquer par les poissons. Lorsque vous aurez la pierre, une barque viendra vous chercher. Allez voir ensuite chef du village et demandez-lui d'arrêter la pêche. Ce dernier acceptera à condition que vous répariez le phare. Vous recevrez ensuite un message de Marion vous disant qu'elle se trouve au Shamazaar et que ça va mal. Allez lui prêter main-forte mais repassez par Talanzaar pour voir le marchand de tapis et faire quelques emplettes.

MONDE N° 5 : SHAMAZAAR

Lorsque vous arrivez, faites-vous faire des munitions, puis allez parler à un des Talans qui se trouvent à proximité, qui vous dira que la barrière du nord ne fonctionne plus. Allez vers le nord où vous allez devoir tuer pas mal de soldats. Lorsque vous arriverez près des deux édifices avec les ponts suspendus, vous devrez appuyer sur un bouton qui se trouve dans l'un des deux bâtiments, pour aller libérer Marion qui se trouve prisonnière dans l'autre (Photo 36).


36



MONDE N° 6 : MOTAZAAR

Allez voir le Talan qui se trouve près du téléporteur quand vous arrivez, et il vous dira d'aller voir Ashkar au village qui se trouve à l'ouest (Photo 37). Lorsque vous rencontrerez celui-ci, posez-lui toutes les questions possibles afin de valider toutes les missions qui s'annoncent dans votre carnet. Il vous demandera de faire sauter le pont qui se trouve au nord, en réalité une espèce de téléphérique (Photo 38). Visitez tout le village car vous trouverez un grand nombre de munitions dans les petites baraques qui se trouvent à proximité. Dirigez-vous ensuite vers le nord pour trouver la mine et le pont. Placez une charge de dynamite sur le générateur et faites-la exploser. Juste avant d'arriver au pont, vous traverserez la mine et vous parlerez à Zine, le chef de la mine, qui vous demandera de soigner son pote avec du Faenae. Lorsque vous serez au pied des pylônes du pont, regardez vers la droite et vous verrez trois cactus. Approchez-vous pour les faire exploser et ramassez ensuite les graines qui se trouvent par terre. Ramenez les Faenaes à Zine et attendez qu'il soigne le Talan (Photo 39). Lorsque le blessé sera sur pieds, Zine ira chercher un bloc de pierre qu'il apportera au broyeur (Photo 40). Lorsque le bloc sera cassé, vous pourrez récupérer l'Hélidium sur le sol. Ne retournez pas au phare maintenant et allez attaquer le camp militaire qui se trouve au nord. Lorsque vous arriverez sur une grande paroi, escaladez sur la droite pour surplomber le camp. Lorsque vous serez sur le toit, balancez quelques amuse-gueules aux soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Allez ensuite dans l'espèce de temple qui se trouve en face pour récupérer plusieurs items, et notamment une carte incrustée dans le mur de droite quand vous entrez (Photo 41). Visitez les baraques pour récupérer des items, puis allez voir Shamaz Zagi qui se trouve à côté du téléporteur, et remettez-lui la carte (Photo 42).

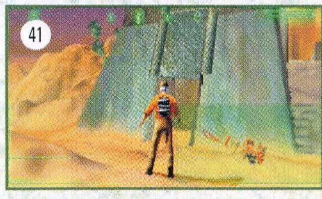


37


38

39


40


41



42



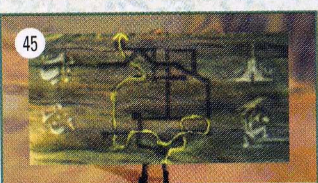












Retournez au village et parlez à Ashkar pour lui dire que vous avez détruit le pont. Ce dernier vous proposera de voir Zoran qui se trouve à côté de son Kaful. Sauvegardez puis allez le retrouver, mais prenez garde car des soldats le serrent de près. Vous devrez éliminer les soldats sans le toucher, sinon vous risquez de vous en mordre les doigts. Lorsque vous aurez fait le ménage, discutez avec Zoran et flattez-le. Ce dernier vous dira que son assistant est parti chercher une pièce de rechange pour le pont que vous avez détruit. Allez vers le téléporteur par lequel vous êtes arrivé pour rencontrer Makee l'assistant. Vous apprenez que ce sont les Gamors qui ont la pièce de rechange et qu'ils sont partis vers le sud. Rendez visite aux mineurs qui se trouvent juste à côté et parlez au chef de la mine. Donnez-lui des bâtons de dynamite pour qu'il fasse exploser la mine (Photo 43). Continuez ensuite à suivre les vêtements qui sont au sol pour arriver à proximité d'une caserne. Si vous êtes bien armé, faites le ménage surtout en utilisant le SLNT-B. Lorsque vous aurez nettoyé la caserne, continuez à suivre les vêtements. Dégommez ensuite tous les Gamors qui se trouvent près du bâtiment, puis récupérez la pièce à côté du Talan, ou du moins ce qu'il en reste (Photo 44). Vous aurez alors une scène cinématique vous indiquant l'arrivée de soldats, ce qui ne présage rien de bon. Repassez par le village et interrogez un Talan pour apprendre que les soldats qui viennent d'arriver ont la clé de la cellule de Shamaz Keb sur eux, et que Zoran vous attend au pont que vous avez détruit. Donnez-lui la pièce et restez avec lui pendant la réparation car des soldats vont arriver. Vous devrez les liquider afin que Zoran puisse achever son travail. Allez ensuite au temple de Shamaz Zagi pour trouver les soldats d'élite. Lorsque vous les aurez dégommés, retournez au pont et traversez-le pour arriver dans une espèce de labyrinthe. Sortez la carte que vous avez donnée à Shamaz Zagi pour vous déplacer sans vous perdre (Photo 45). Lorsque vous arriverez à l'autre bout, vous tomberez sur un Talan qui vous demandera votre carte (Photo 46). Donnez-la lui, de toute façon vous avez la photo sous les yeux. Les rochers ainsi que les plates-formes qui se trouvent juste après ne sont pas très dures à passer (Photo 47). Pour ce qui est de la lave, longez la paroi par la gauche sans vous précipiter et ça passera tout seul. Lorsque vous arriverez devant les cellules, utilisez la clé sur la troisième borne en partant de la gauche, pour libérer Shamaz Keb (Photo 48, 49). Si vous possédez les trois autres clés, libérez le Shamaz en dernier, de manière à récupérer les items qui se trouvent dans les autres cellules. Le Shamaz vous donnera ensuite le Mon. Retournez au village dire au chef qu'il arrête la production, puis parlez au Talan qui vous fait des signes (Photo 50). Ce dernier vous dira qu'un mineur est coincé dans la mine à cause de l'explosion. Allez à la mine pour apprendre que vous devez retourner à Okriana chercher un levier de monte-charge chez Zaak. Pas de problèmes puisque vous devez faire tailler le bloc d'Hélidium chez Azirad.

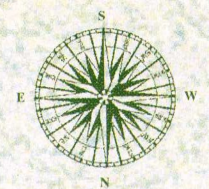






 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

MOTAZAAR



TEMPLE SHAMAZ KEB

CAMP MILITAIRE

MINE

VILLAGE

TÉLÉPORTEUR TALANZAAR

BROYEUR DE ROCHES

CAMP MILITAIRE

KAFUL

MINE

SHAMAZ ZAGI

les vôtres à Joystick Soluces, 124 rue Danton, TSA 51004 , 92538 Levallois-Perret Cedex.

MONDE N° 7 : OKRIANA

Vous risquez encore de recevoir un appel de Marion qui se trouve encore dans une galère. Vous irez à son secours lorsque vous aurez le temps. Allez récupérez le levier et taillez votre bloc d'Hélidium. Donnez votre bloc d'hélidium à tailler, puis allez chercher le levier et retournez à la mine pour le donner. En discutez avec les deux Talans avant de partir car vous recevrez un bloc d'Hélidium blanc que vous rapporterez à Azirad pour qu'il modifie votre Hawk-MK8.



MONDE N° 8 : OKAZANKAAR

Allez réparer le phare et demandez au chef du village d'arrêter la production (Photo 51). Retournez au Darosham pour faire le coup de poing si ce n'est déjà fait. Vous allez tomber dans un piège où vous verrez enfin Croakx (Photo 52). Je vous conseille avant de monter sur les marches, de prendre le lance-flammes. Lorsque la scène cinématique sera terminée, dégommez le plus rapidement possible les soldats, avec le lance-flammes, ce ne sera qu'une simple formalité. Vous devrez ensuite affronter Croakx qui n'apparaîtra lorsqu'il n'y aura plus de soldats. Prenez le Uza pour le réintégrer plus facilement. Lorsque vous aurez parlé au Yan, prenez le téléporteur qui mène à Okaar et restez près des bouées pour ne pas vous faire bouffer.


51


52

MONDE N° 9 : OKAAR

Allez discuter avec Kyuran qui se trouve derrière le téléporteur en train de poser des pièges (Photo 53). Interrogez-le dans tous les sens pour commencer à remplir votre carnet de missions. Vous commencerez par aller à la recherche de Shamaz Zavé qui est en train de se faire charcuter sur une colline au sud-est de la carte (Photo 54). Lorsque vous arriverez sur les lieux, vous devrez faire gaffe à ne toucher que les soldats qui sont autour. Le Shamaz ne fera surface que si vous réintégrez tous les soldats et n'oubliez pas de récupérer le poignard pour Ominel. Maintenant, faites un tour au camp Oogoobar et faites le ménage. Lorsque vous aurez fait place nette, vous laisserez un F-Link à côté de la marmite et vous commencerez par récupérer quatre tubes musicaux en bois. Il faut savoir



53


54


55

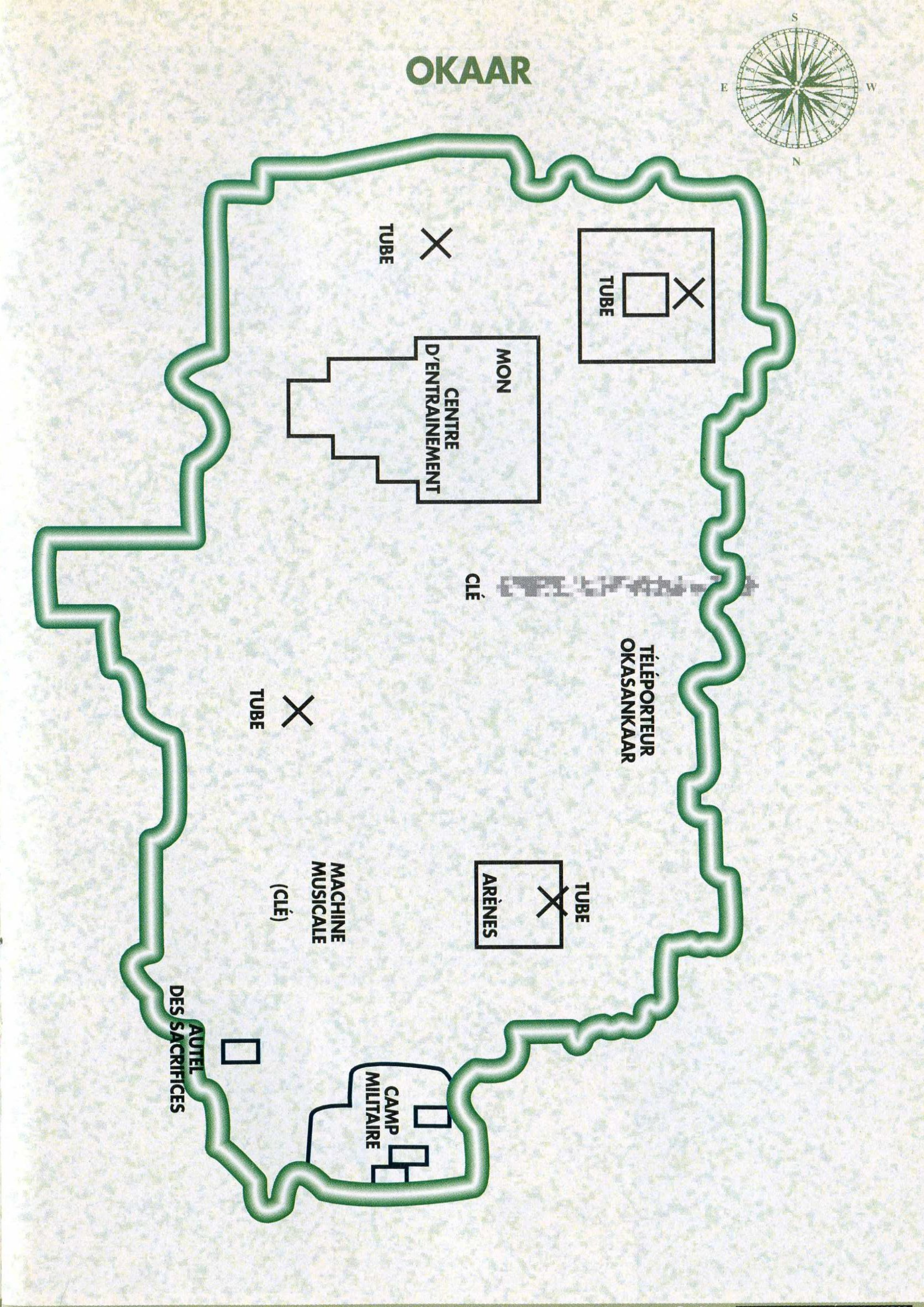

56

qu'à chaque fois que vous en approcherez un d'assez près, vous entendrez une espèce de petite musique, genre flûte de pan trafiquée. Regardez l'emplacement sur la carte pour les récupérer et dirigez-vous maintenant vers l'Achondar pour lui faire sa fête. Lorsque vous arriverez à l'intérieur de l'enceinte où réside le monstre, vous sortirez votre Uza pour le buter (Photo 55). Soyez mobile et canardez-le à fond pour éviter que ça traîne. Pour ressortir, vous devrez faire le tour du trou et marcher sur les interrupteurs qui sont au sol sans perdre de temps et sans oublier de prendre la clé. Attention, il est fort possible que vous ne puissiez pas ressortir malgré toutes les tentatives que vous ferez. Dans ce cas, je vous conseille de quitter la partie et de tout recommencer depuis le début de ce niveau. C'est le seul moyen que j'ai trouvé au bout de 3h30. Maintenant que vous avez les quatre tubes de bois, allez à l'endroit où se trouve un rocher qui ne demande qu'à tom-



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

OKAAR


S
E
W
N
TUBE
TUBE
MON
CENTRE
D'ENTRAINEMENT
CLÉ
TÉLÉPORTEUR
OKASANKAAR
TUBE
MACHINE
MUSICALE
(CLÉ)
TUBE
ARÈNES
AUTEL
DES SACRIFICES
CAMP
MILITAIRE









ber (Photo 56). Sortez votre flingue de base et tirez sur les deux boules l'une après l'autre pour faire partir le rocher. Ne vous faites pas écraser et attendez de voir la scène cinématique avant de bouger. Lorsque vous aurez la scène, suivez le chemin qu'a pris le rocher pour arriver devant une petite grotte dans laquelle vous trouverez une clé en bois (Photo 57). Plongez ensuite dans la flotte et explorez les fonds car vous trouverez de nombreux items (Photo 58). Lorsque vous ressortirez, retournez dans le camp Oogoobar et placez-vous devant la console en pierre pour poser les tubes en bois. Observez la photo et faites de même pour récupérer la deuxième clé en bois (Photo 59). Allez maintenant au centre d'entraînement pour récupérer le Mon. Normalement, dans la configuration dans laquelle nous sommes, vous devez posséder quatre Mons (Photo 60). Vous aurez alors un appel de Marion qui vous demandera de venir rapidement à Ranzaar (Photo 61). Repassez par Talanzaar pour donner le poignard à Ominel et retournez voir Zot pour qu'il stoppe la collecte d'impôts (Photo 62). Vous pouvez désormais aller à Ranzaar pour parler à Yan.





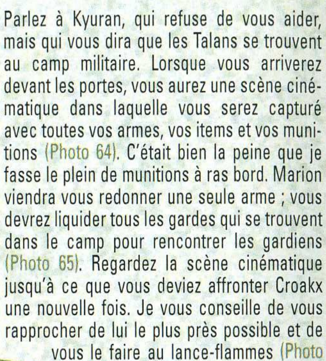


MONDE N° 10 : RANZAAR

Vous devrez parler à Yan, qui vous expliquera que les soldats sont venus et ont emmené les Gardiens du village à Okaar (Photo 63).

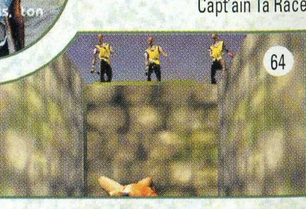


MONDE N° 11 : OKAAR



Parlez à Kyuran, qui refuse de vous aider, mais qui vous dira que les Talans se trouvent au camp militaire. Lorsque vous arriverez devant les portes, vous aurez une scène cinématique dans laquelle vous serez capturé avec toutes vos armes, vos items et vos munitions (Photo 64). C'était bien la peine que je fasse le plein de munitions à ras bord. Marion viendra vous redonner une seule arme ; vous devrez liquider tous les gardes qui se trouvent dans le camp pour rencontrer les gardiens (Photo 65). Regardez la scène cinématique jusqu'à ce que vous deviez affronter Croakx une nouvelle fois. Je vous conseille de vous rapprocher de lui le plus près possible et de vous le faire au lance-flammes (Photo 66). À partir de maintenant, je ne vous dis plus rien, vous n'avez plus qu'à vous caler dans votre fauteuil et regarder tranquillement ce qui va se passer.

Capt'ain Ta Race

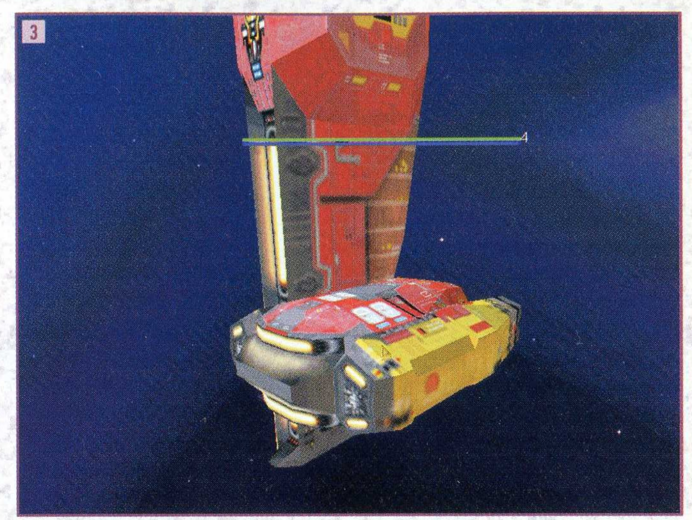


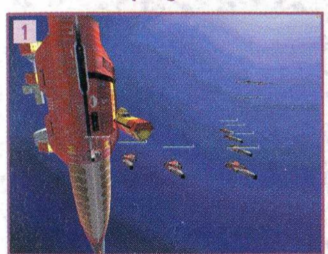




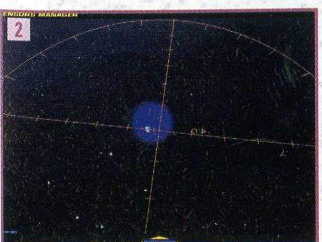
GUIDE Homeworld

Homeworld est le jeu le plus tripant auquel j'aie pu jouer jusqu'à présent et pourtant je ne suis pas fan des trucs qui se passent dans l'espace. J'ai rarement vu une ambiance aussi classe et un intérêt stratégique aussi bien foutu, de sorte que, si on ne regarde pas régulièrement sa montre, on se retrouve vite à passer des nuit blanches. Quoi qu'il en soit, vous aurez peut-être des difficultés à finir certaines missions, alors voici quelques petits conseils qui devraient vous aider dans votre progression.


3


1

Avant toutes choses, nous avons joué avec la race des Kushans, qui n'est pas très différente de la race des Taidans, à quelques détails près. Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, l'argent est le nerf de la guerre. Développer votre technologie ne vous coûtera rien, mais la construction de certains vaisseaux vous explose le portefeuille. Comme les ressources ne sont pas illimitées, vous devrez effectuer une gestion rigoureuse et ne pas dépenser à tort et à travers. Par contre, vous allez pouvoir voler des vaisseaux ennemis, et c'est là que ça devient sympa. Pour commencer, n'hésitez pas à sauvegarder à mort (jusqu'à quatre ou cinq sauvegardes par mission) afin de pouvoir revenir en arrière si vous avez raté quelque chose. Vous pourrez commencer à taxer des vaisseaux ennemis à partir de la troisième mission et je vous conseille de le faire systématiquement à condition que cela ne vous cause pas trop de pertes. Lorsque vous subissez une attaque ennemie, il est parfois plus facile de capturer un vaisseau que de le détruire.


2

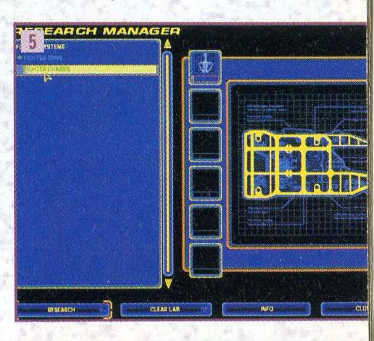

4

MISSION N°1 SYSTÈME KHARAK

Pour commencer cette mission, prenez vos sept éclaireurs (Photo 01) et allez détruire les drones (symbolisés par les points rouges lorsque vous regardez la carte générale) (Photo 02). Utilisez toutes les tactiques de formations et de combats pour vous familiariser car les différentes options ont une importance non négligeable pour la suite des opérations. Envoyez votre collecteur de ressources faire quelques emplettes histoire de valider l'objectif. Fabriquez ensuite une corvette de récupération pour capturer un drone qui apparaîtra sur votre carte (Photo 03 et 04). Construisez un vaisseau de recherche et développez la recherche sur les châssis (Photo 05). Vous aurez la possibilité maintenant de construire des intercepteurs, ce que je vous conseille de faire avant de passer à la mission suivante.

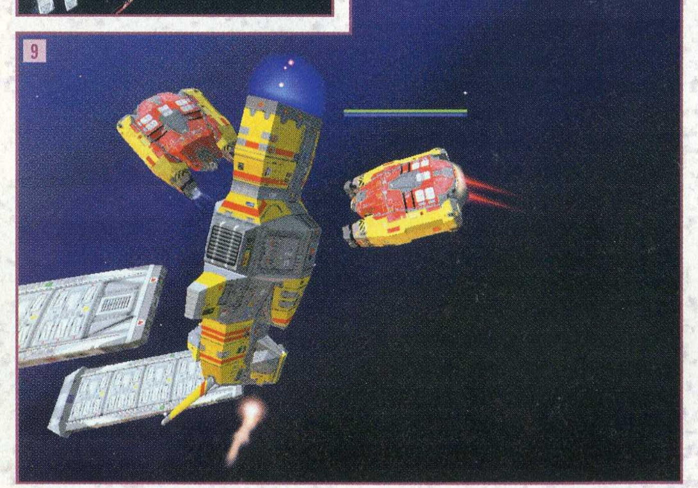
MISSION N°2 PÉRIPHÉRIE DU SYSTÈME KHARAK

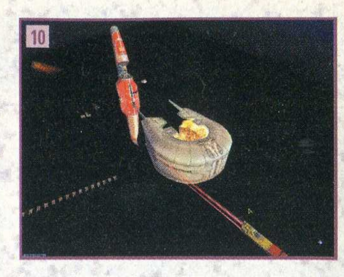
Commencez tout de suite par faire travailler vos collecteurs de ressources puis construisez une sonde (photo 06). Ne l'envoyez pas


5



maintenant dans la zone à explorer et attendez d'avoir récolté toutes les ressources. Développez la recherche sur la propulsion des corvettes, puis fabriquez au moins quarante intercepteurs. Envoyez vos quarante intercepteurs à proximité de l'épave puis la corvette de récupération pour qu'elle prélève les données **(Photo 07)**. Vous verrez alors débarquer quelques vaisseaux ennemis que vous devrez empêcher d'atteindre la corvette de récupération, afin qu'elle puisse rentrer au vaisseau mère sans encombres. Vous devrez ensuite protéger le vaisseau mère contre d'autres vaisseaux ennemis, mais cela ne devrait pas être trop difficile si vous avez une flotte conséquente. Vous n'aurez aucun problème à repousser toutes





les attaques ennemies, à condition de les anticiper et d'avoir suffisamment de vaisseaux adaptés pour le faire. Du moins pour l'instant...

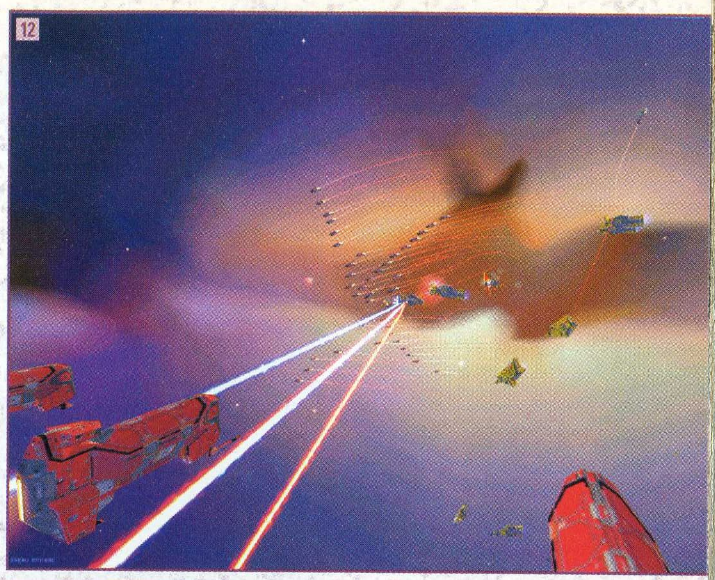
MISSION N°3
SYSTEME KHARAK

Pour commencer, fabriquez tout de suite une corvette de récupération car il vous en faudra deux dans cette mission. Envoyez ensuite vos intercepteurs détruire les frégates ennemies **(Photo 08)** à l'exception d'une, que vous devrez capturer avec vos deux corvettes de récupération **(Photo 09)**. Lorsque vous aurez ramené la frégate ennemie au vaisseau mère, vous aurez accès à une nouvelle technologie. Pour terminer cette mission, vous devrez ensuite ramener tous les containers avec vos corvettes de récupération.

MISSION N°4
MACRO DÉSERT

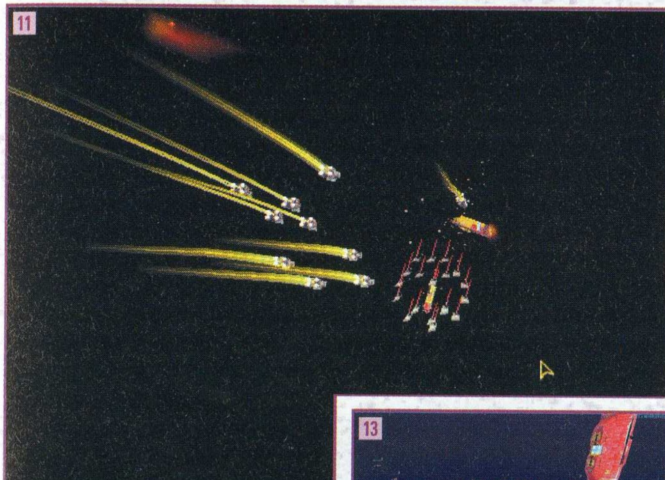
Allez tout de suite chercher des ressources et construisez immédiatement, même si vous n'avez pas assez d'argent, un contrôleur de ressources que vous enverrez protéger votre collecteur. Dès que votre collecteur repartira pour un deuxième voyage, escortez-le avec tous vos intercepteurs. Pour ma part, j'en avais 40. Un énorme vaisseau viendra vous vendre une technologie que vous devrez acheter, mais ne construisez pas de frégate ionique maintenant **(Photo 10)**. Vous allez avoir besoin de 6 corvettes de récupération rapidement opérationnelles. Votre collecteur va être la cible de plusieurs escadrilles ennemies que vous devriez rapidement anéantir si vous avez suffisamment d'intercepteurs **(Photo 11)**. Lorsque le danger sera écarté, ramenez tous vos intercepteurs au vaisseau mère pour vous refaire une santé et repousser les attaques de petits vaisseaux. Lorsque les frégates à canon ionique ennemies viendront vous attaquer, capturez-les avec vos corvettes de récupération, mais attendez d'abord que les frégates tirent sur votre vaisseau mère. Donnez ensuite l'ordre à votre vaisseau mère de ne plus tirer sur les frégates à canon ionique (commande « annuler ordre »). Vous devrez encore subir une ultime attaque d'un gros vaisseau ennemi et de ses

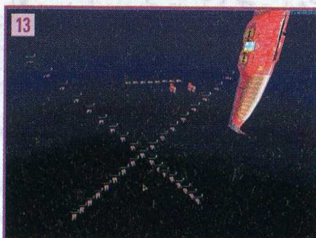
deux frégates à canon ionique. Capturez de nouveau les deux frégates et attaquez le gros vaisseau avec toute votre flotte **(Photo 12)**. Si vous vous êtes bien débrouillé, vous aurez fait des économies et vous aurez eu très peu de pertes.

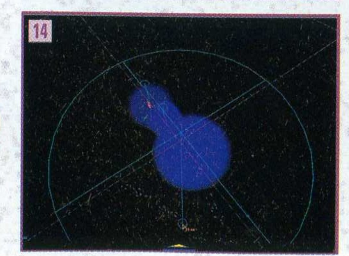

12

MISSION N°5
MACRO DÉSERT

Construisez d'entrée de jeu un deuxième collecteur, puis faites en sorte d'avoir pas moins de 8 corvettes de récupération. Construisez ensuite à la chaîne des frégates à canon ionique sans oublier d'avoir au moins une bonne trentaine d'intercepteurs **(Photo13)**. Dès que vous dépasserez une certaine limite géographique, l'ennemi viendra vous dire bonjour **(Photo 14)**. Vous devez trouver cette limite et collecter un maximum de ressources avant de la franchir. Lorsque vous serez découvert, ramenez vos collecteurs et votre contrôleur derrière le vaisseau mère bien à l'abri. Vos intercepteurs doivent s'occuper des petits vaisseaux et vos frégates des plus gros **(Photo 15)**. Placez ensuite vos corvettes de récupération en bas du vaisseau mère et hors de portée des tirs ennemis, puis lorsque l'ennemi prendra la fuite, capturez ses deux destroyers **(Photo 16)**. La manip n'est pas des plus faciles mais ça vaut le coup de s'acharner. J'allais oublier, détruisez ses collecteurs rapidement afin de lui couper les vivres.


11


13


14


15

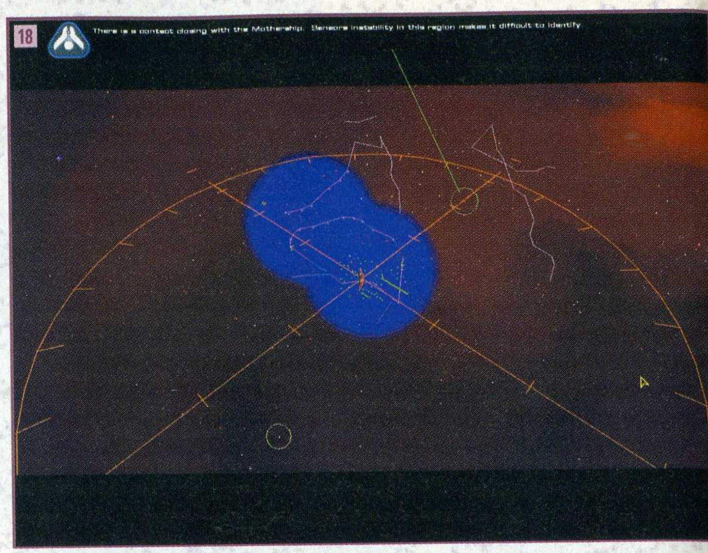
MISSION N°6
RÉCIFS DE DIAMANTS

Cette mission n'est pas très difficile, à condition que vous soyez très attentif. Vous allez traverser un champ d'astéroïdes que vous devrez pulvériser avec vos frégates à canon ionique. Essayez, dans la foulée, de faire bosser vos collecteurs car ces derniers vont s'occuper des résidus d'astéroïdes. Le but est de perdre le moins de vaisseaux possible **(Photo 17)**.

MISSION N°7
LES JARDINS DE KADESH
(PHOTO 18)

Vous devriez réussir cette mission sans trop de problèmes si vous êtes bien organisé. Pour commencer, vous allez mettre des défenseurs en sphère autour de votre vaisseau mère, puis vous sélectionnerez une quarantaine d'intercepteurs pour faire le coup de poing sur les petits vaisseaux. Vous allez constater que les petits vaisseaux ennemis se recharge sur des « Camions citerne » que vous devrez anéantir rapidement, pour les priver de ressources. Personnellement, j'en ai capturé un maximum car c'est bien pratique pour n'être jamais à court de carburant lorsqu'on envoie une escadrille assez loin. Mais vous pouvez très bien les revendre **(Photo 19)**. En ce qui concerne les énormes vaisseaux, vous devrez les faire fuir


16

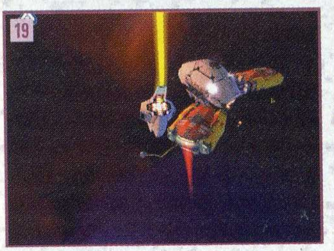


18

pour que vous puissiez passer à la mission suivante **(Photo 20)**. Le mieux est d'utiliser une formation sphère autour de ces derniers avec le maximum de vaisseaux. Ça fait beaucoup de choses à faire en même temps, mais vous n'aurez de toute façon pas le choix. Attention, lorsque vous vous attaquez aux gros vaisseaux, restez vigilant car ces derniers tournent sur eux-mêmes et n'hésitent pas à écraser vos frégates. Il vous faudra toujours surveiller ce qui passe afin de ne pas déplorer de pertes inutiles.

MISSION N°8 LA CATHÉDRALE DE KADESH

Cette mission va vous rappeler la précédente, sauf que cette fois-ci, vous allez devoir détruire les trois gros vaisseaux. La technique qui ne marche pas trop mal est de mettre en sphère une quarantaine d'intercepteurs autour des gros vaisseaux ennemis et de les aider avec des frégates à canon ionique. Protégez vos collecteurs et votre vaisseau mère avec des défendeurs et

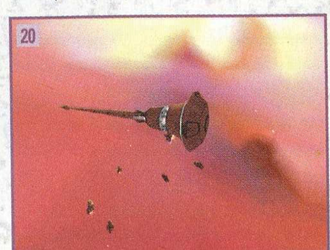

19

essayez de taxer des « camions citerne » pour affaiblir l'ennemi. Cette mission n'est pas trop dure et il vous faudra minimiser les pertes, surtout en ce qui concerne les frégates ionique. N'hésitez pas à protéger celles-ci en même temps que vous attaquez les gros vaisseaux **(Photo 21)**.

MISSION N°9 SEA OF LOST SOULS

Voici une mission particulièrement intéressante où vous allez pouvoir vous en mettre plein les fouilles. Vous ne pouvez pas approcher vos frégates ou vos cruisers du vaisseau alien sous peine d'en perdre le contrôle. Le but de la mission est de poser une corvette de récupération sur le vaisseau alien afin de collecter des informations. Le problème, c'est qu'il y a une flotte assez puissante à proximité qui va vous réduire en pièces si vous cherchez à la détruire. J'ai une meilleure solution qui va vous permettre de minimiser vos pertes et de capturer tous les vaisseaux dans la foulée. Pour commencer, il vous faut au moins quinze corvettes de récupération et une vingtaine d'intercepteurs. Assignez ensuite toutes vos corvettes de récupération par 2 et faites un groupe de 4 voire 5. Déplacez vos intercepteurs et vos corvettes de récupération à proximité de la flotte ennemie de manière à pouvoir la voir. Votre principal problème maintenant est le


17


20

vaisseau qui envoie des missiles guidés. Envoyez vos intercepteurs en mode Évasif à l'opposé, de manière à faire diversion, puis envoyez au moins 4 corvettes de récupération sur le vaisseau lance-missiles **(Photo 22)**. Envoyez très rapidement les autres corvettes sur les autres vaisseaux pour les neutraliser rapidement. Cette manipulation ne supporte aucune hésitation, et si tout se déroule bien vous aurez capturé toutes la flotte ennemie en moins d'une minute en ayant perdu très peu d'intercepteurs. Lorsque vous aurez fait place nette, envoyez une corvette de récupération sur le vaisseau alien pour récupérer de nouvelles informations et pouvoir développer une nouvelle technologie **(Photo 23)**.
Autre méthode, plus classique, si vous n'avez pas envie de construire autant de corvettes de récupération, préparez une flotte mixte d'intercepteurs et de bombardiers (25 et 25 par exemple). Concentrez tous les tirs sur le vaisseau alien, d'abord en mode Évasif, puis en mode neutre ou agressif lorsqu'on vous indique qu'il faiblit. Il devrait rapidement être « sonné », perdant son contrôle sur les autres vaisseaux qui s'arrêteront de tirer. Envoyez une corvette de récupération sur lui, et tous les vaisseaux sont à vous sans avoir besoin de les capturer. Prenez de toutes façon toute les ressources possibles avant de passer au niveau suivant avec une flotte plus puissante.

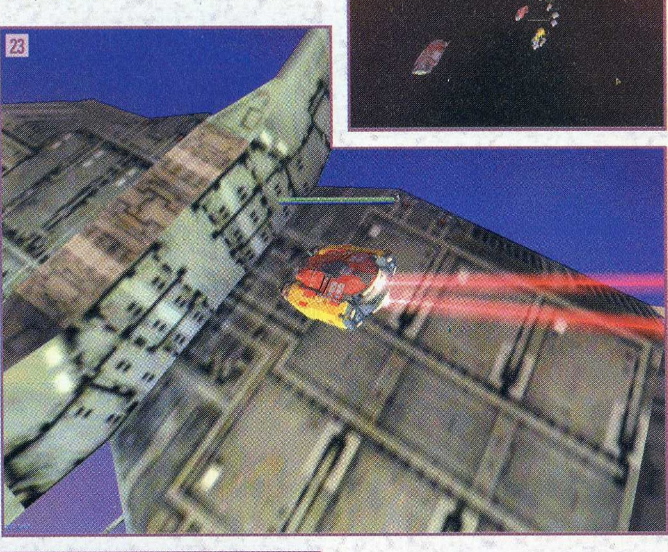
MISSION N°10
SUPER NOVA STATION

Cette mission est assez longue et pénible à mon goût. Ne cherchez pas à collecter des ressources, c'est possible mais compliqué si vous ne voulez pas perdre vos collecteurs. Le but de ce niveau est d'aller détruire une station qui est très bien gardée et qui se trouve à l'autre bout de la carte. Vous allez prendre un transporteur chargé d'intercepteurs, de défendeurs et de corvette de récupération, quelques frégates à canon ionique et le plus difficile sera de rester dans les couloirs d'astéroïdes pour ne pas subir les radiations. En plus il va falloir ruser pour ne pas arriver face à la station mais derrière, pour que vous ayez le temps de vous organiser. Là encore, vous allez pouvoir taxer quelques vaisseaux ennemis si vous vous débrouillez bien. Emmenez votre flotte à la queue leu leu dans le couloir de gauche comme sur la photo **(Photo 24)**. Lorsque vous arriverez au bout, regardez bien les couloirs et leur direction pour les emprunter. Le plus délicat est de rester dedans, surtout lorsque vous devez descendre ou monter. Lorsque vous arriverez derrière la station, commencez à sortir vos corvettes de récupération **(Photo 25)**. Approchez-vous ensuite juste un peu de la station, de manière à faire venir la petite flotte ennemie et à capturer le maximum de vaisseaux **(Photo 26)**. Vous ne devez en aucun cas alerter les frégates à canon ionique adverses pour le moment.

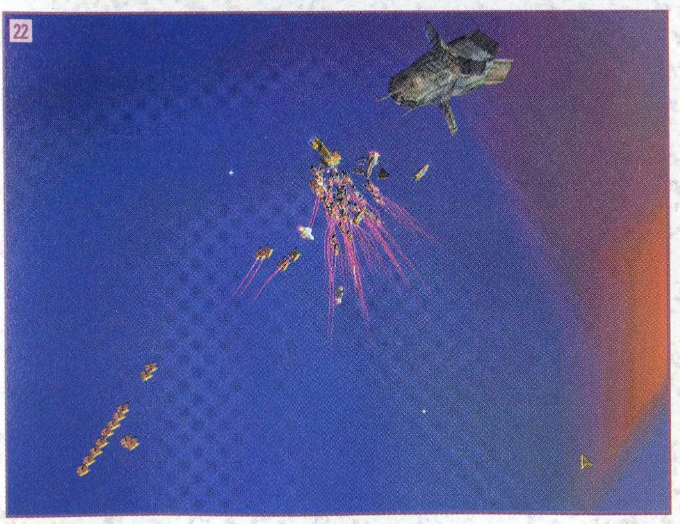


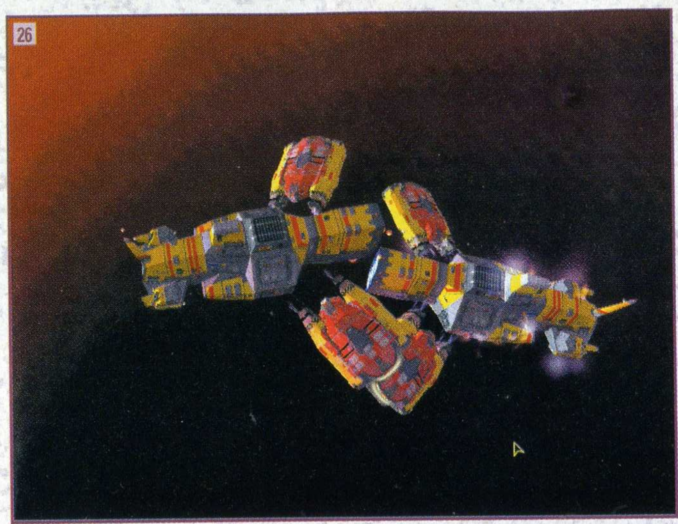
24

25


23

21

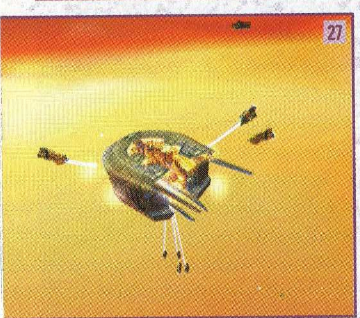

22

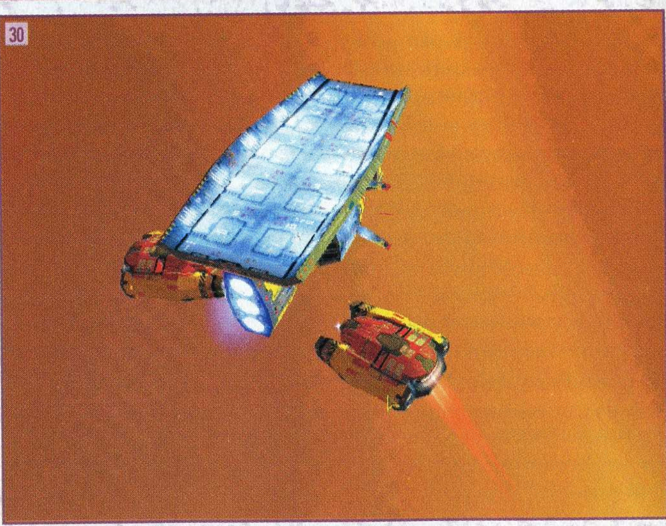

26

les mines pour valider cette mission. Bien entendu, lorsque vous aurez la barre hyperespace à l'écran, inutile de refaire le chemin en sens inverse pour revenir au vaisseau mère.

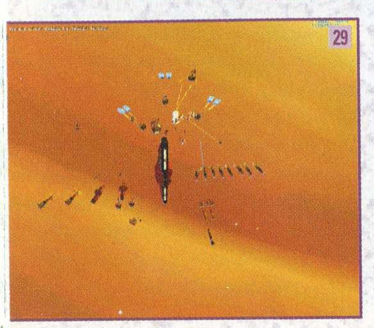
MISSION N°11 PORTE DETENHAUSER

Cette mission n'est pas trop difficile si vous avez une flotte conséquente. Le gros vaisseau qui passe de temps en temps vous vendre de la technologie se fait attaquer et vous allez devoir le défendre **(Photo 27)**. Si jamais il explose, la mission est foirée. Ne comptez pas trop capturer les vaisseaux ennemis car c'est très difficile voire impossible. Dès que vous commencerez à attaquer la flotte ennemie, celle-ci se dirigera vers votre vaisseau mère et vous devrez mettre le paquet pour vous en sortir. Concentrez vos vaisseaux à ions sur les frégates et n'hésitez pas à faire des diversions avec vos intercepteurs. Sinon, envoyez une quarantaine d'intercepteurs en mode Évasif sur


27


30


28


29

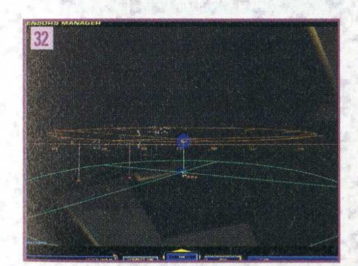
Voici maintenant la technique que j'ai utilisée pour finir cette mission. Pour commencer, faites partir vos frégates à canon ionique escortées de petits vaisseaux vers la gauche de la station pour attaquer les deux premières frégates à canon ionique. Mais vous ne devrez pas trop vous attarder dessus, car il faut absolument détruire le transporteur ennemi avant que celui-ci ne prenne la tangente. Dans la foulée, envoyez vos corvettes de récupération capturer les deux frégates à canon ionique ennemies qui se trouvent sur la droite, mais ce n'est pas facile, je ne garantis rien. Lorsque vous aurez détruit le transporteur, ramenez vos vaisseaux dans le couloir derrière la station et détruisez-la. Il est possible que vous soyez obligé aussi de détruire la flotte de manière à les garder à distance, puis envoyez vos frégates pour faire le nettoyage **(Photo 28)**. Vos intercepteurs risquent d'être à court de carburant au bout d'un moment, mais si vous avez bien su gérer la situation auparavant, vous ne devriez pas subir trop de pertes.

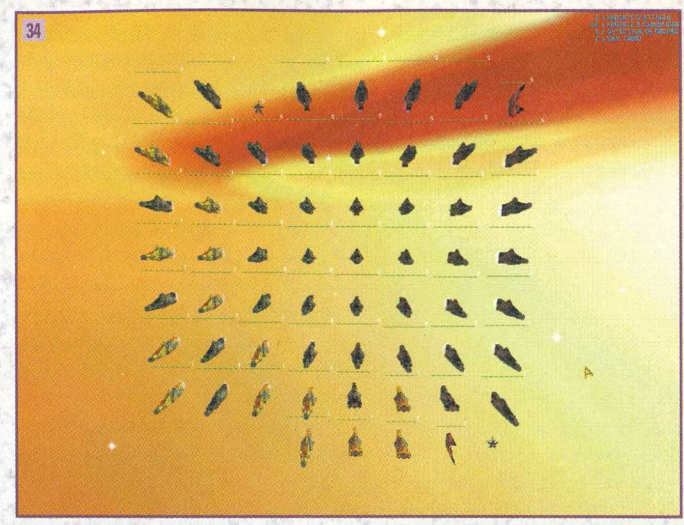
MISSION N°12 NOYAU GALACTIQUE

Vous allez être attaqué d'entrée de jeu mais surtout, l'ennemi va utiliser des générateurs qui paralyseront vos petits vaisseaux **(Photo 29)**. Détruisez-les rapidement et capturez tous ce que vous pouvez, sans oublier de vous défendre. Capturez surtout les petites plates-

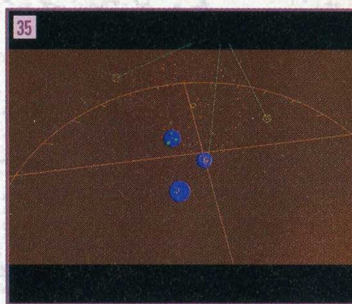

31

formes bleues ennemies (frégates de soutien), car celles-ci sont très pratiques pour le ravitaillement de vos troupes **(Photo 30)**. Attention, cette mission est excellente pour la taxe de vaisseaux ennemis, notamment les transporteurs et les collecteurs de ressources que vous pourrez revendre après. Il faut absolument capturer le missile destroyer car ce dernier est super efficace contre les attaques de petits vaisseaux à 2 balles. Faites très attention de ne pas vous faire déborder et d'avoir toujours d'avance des corvettes de récupération et de quoi vous défendre, car vous allez subir quelques grosses attaques jusqu'à ce qu'un vaisseau vous demande de l'aide. Protégez-le au maximum afin qu'il soit hors de danger **(Photo 31)**.


32


34

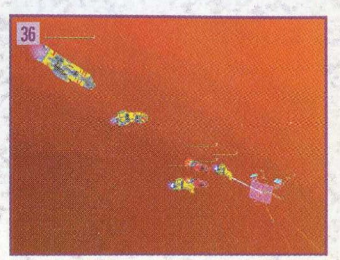
Attention, je vous conseille de sauvegarder maintenant, car 2 possibilités s'offrent à vous : vous passez à la mission suivante tout de suite, ou vous restez et vous taxez tous les bâtiments ennemis. Personnellement, je vous conseille de taxer tout ce que vous pouvez sans trop de pertes, car vous en aurez besoin par la suite. Le transporteur ennemi n'est pas difficile à prendre et il vous rapportera plus de 1 000 balles si vous voulez le revendre, ce qui n'est pas négligeable. Vous n'aurez aucun mal à faucher les collecteurs de ressources et l'air de rien, cela vous fera un bon paquet d'oseille pour la suite. En ce qui concerne les autres vaisseaux, ils sont pratiquement amorphes, mais méfiez-vous quand même. En rusant un peu, j'ai réussi à gauler d'un seul coup 6 frégates à canon ionique qui étaient perdues dans un recoin de la carte.

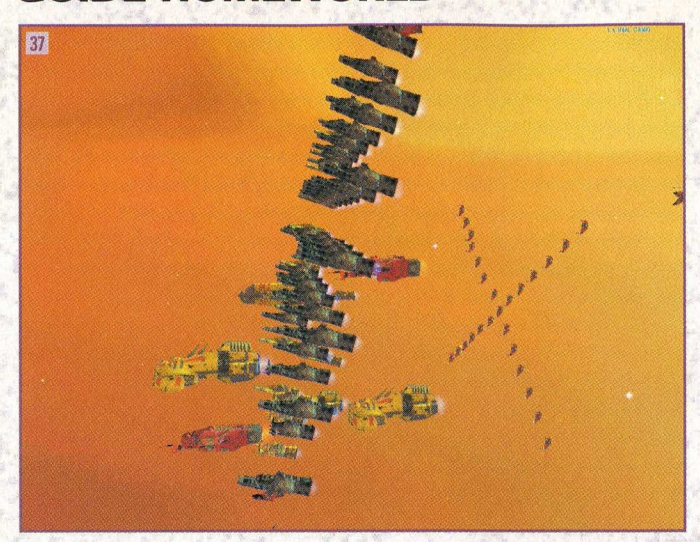

35


33

MISSION N°13
LE CIMETIÈRE DE CARROS

Cette mission est particulière et très facile. Pour commencer, ne cherchez pas à collecter des ressources si vous ne voulez pas avoir de problèmes. Le champ d'astéroïdes est truffé de pièges et vous allez vous faire piquer vos vaisseaux sans que vous puissiez faire quoi que ce soit. Faites une escadrille d'intercepteurs invisibles sans les camoufler


36

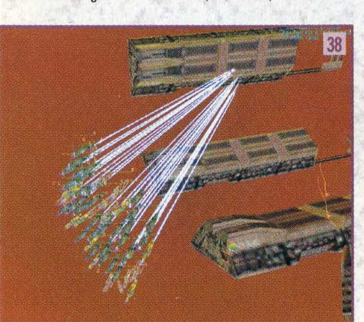


37

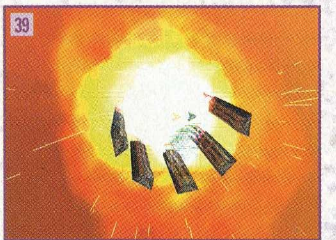
et faites-les descendre à la verticale du vaisseau mère le plus bas possible (Photo 32). Passez sous le champ d'astéroïdes et placez-vous sous l'objectif à atteindre. Remontez avec votre escadrille, camouflez-les et faites le ménage tout en envoyant l'un des intercepteurs s'arrimer au vaisseau fantôme. Collectez les informations puis regardez la scène cinématique avant de passer à la mission suivante (Photo 33).

MISSION N°14 PONT DES SOUPIRS

Alors là, ça ne rigole plus, vaut mieux pas y aller comme un bourrin. Vous avez certainement vu la sphère de petits points rouges sur la carte : elle vous signale une grand paquet de frégates à canon ionique qui vous attendent. Si vous avez envie de vous amuser un peu, sachez que vous pouvez les capturer assez facilement à condition que vous fassiez une diversion. Je réussissais parfois à en capturer par grappe de 5, ce qui n'est pas négligeable lorsque vous voulez vous faire une flotte digne de ce nom (Photo 34). Une autre

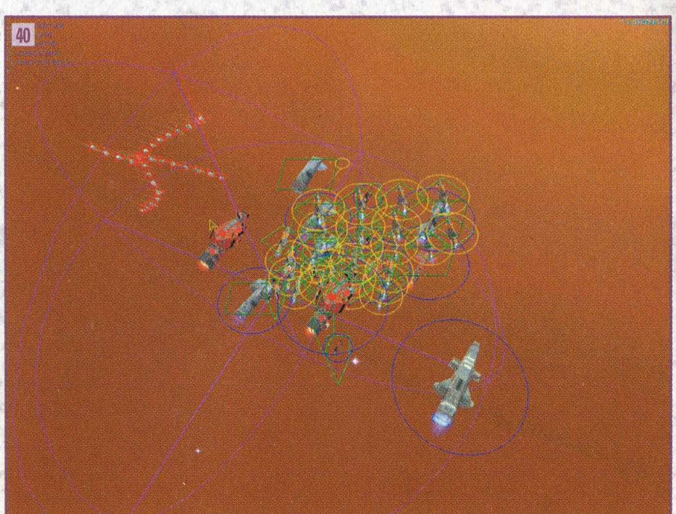


38

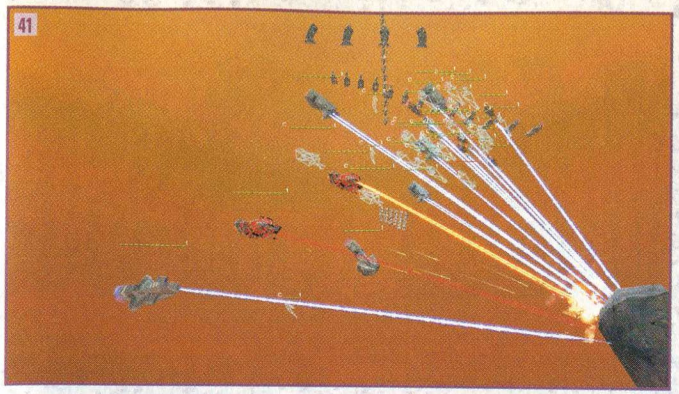


39

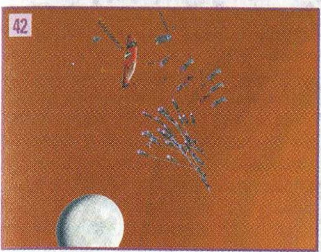
technique consiste à former un groupe de 5 intercepteurs et de les envoyer légèrement à l'intérieur de la boule. Refaites le 4 ou 5 fois par pure esprit de provocation, jusqu'à ce qu'une quarantaine de frégates ioniques de la boule se détachent à votre poursuite. Envoyez-les alors dans un coin de la carte. Elles y resteront après avoir détruit vos intercepteurs. Toute la face avant de la boule ne sera plus qu'un vaste trou. Avant de pénétrer dans la sphère, vous devrez détruire les 3 portes d'hyperespace qui se trouvent sur la carte (Photo 35) afin d'éviter d'avoir des ennemis en plus (Photo 36). Faites ensuite un mur de frégates à canon ionique d'une trentaine de vaisseaux (depuis le temps que vous en capturez...), ou un mur de Cruisers que vous ferez escorter par d'autres bâtiments pouvant repousser les attaques de tous types (Photo 37). Vous devrez munir vos escadrilles de générateurs de camouflage afin de subir le moins de pertes possible dans cette opération. Je vous conseille de n'activer le camouflage qu'à proximité du cylindre. Pour ma part, je n'ai perdu que 2 petits vaisseaux de camouflage dans l'histoire. Lorsque vous arriverez près du cylindre, vous devrez veiller à ce que vos frégates ne se cognent pas sur le cylindre car vous pouvez perdre tout une escadrille d'un coup sans vous en apercevoir (Photo 38 et 39). Si vous êtes bien entouré, le cylindre ne devrait pas résister plus d'une minute et lorsque celui-ci sera détruit vous pourrez passer à la mission suivante. Vous pouvez aussi continuer à faire vos courses, notamment en revenant vers votre vaisseau mère. En effet, l'ordinateur vous envoie quelques cruisers faciles à capturer. L'idéal à la fin de cette mission, c'est de disposer d'un groupe de 5 croiseurs, de 20 frégates à canon ionique, de 10 corvettes poseuses de mines, de quelques défendeurs accompagnés d'intercepteurs, d'un ou deux générateurs de gravité et de quelques générateurs de camouflage pour les gros vaisseaux. Les corvettes poseuses de mines sont indispensables pour la mission 16.

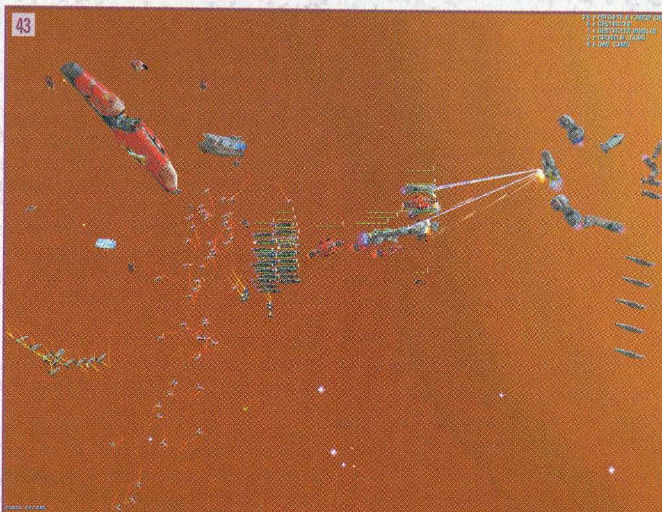


40



puissance de feu sur celles-ci. La première attaque passée, vous aurez un certain répit, qui vous permettra de collecter des ressources. Attention toutefois au tranporteur placé au-dessus de votre vaisseau, car il génère quelques intercepteurs qui peuvent détruire vos collecteurs, mais « rien de grave » me dit Casque. La deuxième vague d'attaque viendra d'en haut à droite, lorsque vous êtes face à votre vaisseau **(Photo 44)**. Anticipez l'attaque en envoyant 6 frégates ioniques au minimum vers le haut à droite et assez loin de votre vaisseau mère. Ces frégates seront perdues. Dans le même temps, répétez cette opération vers le bas à gauche.



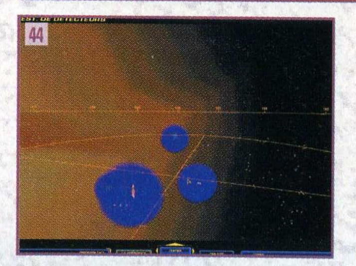


MISSION N°15
CHAPEL DES PÉRILS

Ne prenez que les gros cruisers et une dizaine de frégates inoniques que vous placerez tous ensemble, avec des générateurs de gravité et les générateurs de camouflage, à mi-chemin et légèrement sur la gauche de la trajectoire de la cible. N'activez pas les générateurs de camouflage de manière à attirer tous les petits vaisseaux ennemis. À leur arrivée, activez les générateurs de gravité afin de les éliminer rapidement **(Photo 40)**. Lorsque vous verrez ensuite le météorite arriver, camouflez toute votre flotte et concentrez-vous sur cet objectif **(Photo 41)**. Lorsque vous l'aurez détruit, passez en hyperespace rapidement afin de ne subir aucune perte majeure.

MISSION N°16
HIGARA

Là, on ne plaisante vraiment plus, vous allez être attaqué pratiquement sans cesse de tous les côtés. La première attaque vient du bas, et vous devrez tout de suite envoyer vos frégates à canon ionique à la rencontre des envahisseurs, tout en déplaçant vos croiseurs vers l'avant du vaisseau mère pour parer l'attaque de face qui se prépare **(Photo 42 et 43)**. Toujours dans la foulée, sortez les corvettes poseuses de mines, puis placez-les en protection sphérique autour du vaisseau mère, c'est la clé du succès. À partir de ce moment, pensez à sélectionner le groupe de corvettes de minage afin de larguer régulièrement le plus



de mines possible. Si possible, placez également des défenseurs en sphère autour du vaisseau mère. Continuez à vous occuper des vaisseaux du bas jusqu'à l'arrivée de la vague frontale. Mettez alors le paquet vers l'avant et sur les croiseurs ennemis (les croiseurs à ions en premier, ils sont plus dangereux pour votre vaisseau mère, puis ceux à missiles), sans oublier de larguer un maximum de mines. Si jamais des frégates adverses arrivent près du vaisseau mère, elles se feront massacrées sur le champ de mines. Lorsqu'il n'y a plus de croiseurs adverses, et s'il reste des frégates ioniques ennemies, concentrez toute votre

Ces actions vous permettront de stopper ces 2 vagues d'agressions qui servent en fait à faire diversion. En effet, la troisième vague arrive de nouveau à l'avant de votre vaisseau mère et vous aurez besoin de tous vos croiseurs pour l'enrayer. N'oubliez pas de larguer des mines comme un malade. Juste après ça, des vaisseaux ennemis et alliés vont se téléporter juste au-dessus de votre vaisseau mère. Concentrez votre attention sur les ennemis, les mines feront le reste. Si vous vous en êtes sorti, vous n'aurez plus qu'à dessouder le vaisseau mère ennemi **(Photo 45)**.

Capt'ain Ta Race et Lord Casque Noir...



En détresse

GABRIEL LOPEZ

D'or, rubis, ou plus humblement, de fer... Elle vous manque cruellement, cette clef de donjon ! Remarquez, votre truc à vous, c'est peut-être d'ouvrir les portes sans les clefs... Mais qu'ouvrir, quand cartes et indices sont rares ? Comment progresser dans votre quête et où trouver les richesses cachées ? Tout d'abord, sauvez votre peau ; puis libérez votre planète natale ; enfin, passez un coup de balai sur le pont du croiseur spatial. Rude tâche, non ? Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Grâce à En Détresse, posez vos questions ludiques et répondez aux autres héros zé héroïnes bloqué(e)s. Joystick, En Détresse, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.



Questions

DAY OF THE TENTACLE

Salut, pouvez-vous m'aider sur Day of the tentacle ? Je suis coincé quand on doit fabriquer la super batterie. Tout d'abord, je donne les plans à Red Edisson, ainsi que l'huile et la plume en plaqué or. Pouvez-vous me dire comment on fait pour avoir le vinaigre ? Merci d'avance.

Réf.: N°10901, Benoît

PHANTASMAGORIA : OBSESSIONS FATALES

Je suis bloqué après la mort de Bob. J'ai fait une séance chez la psy et passé la soirée au Borderline avec la sado-maso Thérèse. À présent, je n'ai plus accès au bureau, mais juste à l'atelier d'en face. Comment retirer les rivets de la caisse à outils trouvée dans la cache secrète, qui a d'ailleurs été scellée ? Comment faire pour que mon passe puisse ouvrir la porte vitrée au fond du couloir ? Je ne sais plus quoi faire. Aidez-moi ! Merci.

Réf.: N°10902, Elijah

FINAL FANTASY VII

J'aimerais savoir où l'on trouve la Mega-Materia violette, et aussi comment tuer l'arme d'émeraude et l'arme rubis, car j'ai une fâcheuse tendance à me faire éclater sauvagement. Pourtant, mes persos sont de niveau élevé (99 ou 96).

Réf.: N°10903, JJR le fou

MIGHT AND MAGIC VI

Je suis très ennuyé dans ce super jeu de rôle, car je ne trouve pas Smitters (celui qui nous fait maître hache après avoir explosé Snergel). J'ai regardé 36 fois le soi-disant guide officiel, mais Smitters n'est pas dans la taverne indiquée ! Sinon, je ne sais pas où aller. J'ai déjà récupéré le cristal de mémoire du château Kriegspire et celui du temple suprême de Baa. Mes personnages sont au niveau 65. Le cristal de mémoire le plus simple à récupérer est-il celui du château Alamos ou du château Darkmoor ? Pour récupérer l'épée enchâssée dans une pierre qui se trouve sur l'île Nord (Eau des anguilles), combien faut-il avoir de force ? Et enfin, j'aimerais bien connaître l'emplacement précis des reliques et objets magiques suivants : Poséidon, Zeus, Pellinore, Conan, Merlin. Merci d'avance à celui ou celle qui pourra m'aider.

Réf.: N°10904, Guillaume

DARKSTONE

J'ai pour l'instant quelques blocages chiants dans ce super jeu, le très bon Darkstone. Voilà : dans le niveau 13, comment faut-il faire pour délivrer la femme ? Je n'ai pas trouvé la clé de la prison que l'on me demande. D'ailleurs, où elle est cette prison, hein ? Plus tard, au niveau 15 je crois, il y a une porte fermée à côté des quatre fontaines de poison. Comment faire pour l'ouvrir ? Celui, celle, ceux qui m'aideront auront droit à toute ma gratitude. Merci.

Réf.: N°10905, Jerry Khan

Réponses

LA CITE DES ENFANTS PERDUS

Réf.: 9802, Mathieu

Voilà ce que tu dois faire, à partir de l'homme affamé à qui tu donnes la cuisse de poulet (pour remplir la bouteille de vin). Retourne à la ruelle devant l'école. Donne la potion au gars assis sur la chaise. Tourne alors le bouton pour abaisser le panier à ton niveau. Prends la poignée et la saucisse qui s'y trouvent. Monte les escaliers et rentre dans la hutte, puis fouille la pièce jusqu'à ce que tu trouves une clé. Ressors de la pièce et redescends les escaliers. Donne l'os à moelle au chien et tu pourras ouvrir la porte juste à côté de la niche. Entre et descends les escaliers. Parle au garde. Dirige-toi sur ta droite, le long du front de mer. Parle au gars qui répare son camion. Récupère son outil quand il sera plongé dans son moteur. Avec l'outil, récupère la cloche sur le mur. Retourne voir le garde et là, utilise deux fois la cloche, la première sur le garde, et la seconde sur les escaliers. Normalement, tu dois pouvoir maintenant monter les escaliers et ouvrir la porte. Rentre et récupère le petit coffre-fort sur la table puis mets-le sur le plateau libre de la balance. Récupère le joyau dans le coffre. Bonne chance pour la suite...

Jerry Khan

TOONSTRUCK

Réf.: N°10501, Dr Minateaurre

Oui, moi aussi, je suis amateur de vieux jeux et je réponds ! Et en fait, tes deux problèmes sont liés. Pour gagner au cognomètre, il faut à la fois du matériel et des muscles. Pour le matériel, il faut préalablement gagner au concours des 3 Belges : va voir l'affiche au gymnase, note le téléphone et va téléphoner au pub. Une fois que tu as gagné la boîte de haricots sauteurs, sors du pub, et examine-la. Va aux 3 Belges, montre la boîte, et ils te permettront de jouer à leur machine à cadeaux (le «Cadomatic»), qui t'apportera entre autres le maillet de tes

rêves, un aimant et un gant. Pour pouvoir te muscler, va voir la grange et utilise l'aimant sur la botte de foin, qui te rapportera la pièce qui manque au Barratotron. Donne l'objet à la vache. Prends le beurre, va au gymnase, enduits le cheval d'arçon de beurre et demande une démonstration à Jim Naze. Une fois que celui-ci a dégagé, tu peux t'entraîner au Pumpotron. Avec le maillet et tes nouveaux muscles, le cognomètre n'est plus qu'une formalité ! Le vin te permettra d'apprécier l'hospitalité de S.M. Loup (n'oublie pas de ramasser les timbres). Dans sa tanière, prends le livre sur les écureuils (fais basculer la marmite de gauche à droite pour le prendre) et lis-le. Plus tard, tu pourras l'échanger contre celui de la marchande de costumes Coco Flanelle : Enigma. Va à Perfidia et utilise le livre Enigma sur le robot (porte en bas à droite). Tu pourras alors t'emparer de la ventouse qu'il gardait sur son bureau, parfaite pour déboucher des toilettes encombrées. Ne cherche pas à prendre le poisson doré mais le turbot pour le combiner avec le diesel dans le Mignonificateur. Voilà ! Bon courage pour la suite de ce super jeu !

AZATH, Ours brun, Dan, Galadriel

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Réf.: N°10502, David

OK, tu as bien tout l'attirail, mais tu n'as pas l'appât. C'est simple : il suffit d'aller au parc. Place le sparadrap récupéré dans la chambre d'hôtel, sur le trou du tuyau d'arrosage situé au sol. Ensuite, débloque le robinet à l'aide des ciseaux récupérés dans le cabinet dentaire du centre commercial. À ce moment-là, un ver de terre sortira du sol, et il faudra lui demander une petite faveur.

Max

X-FILES

Réf.: N°10503, Maria

La vérité est ailleurs... Il suffit d'ouvrir les yeux : il s'agit en effet d'une bataille célèbre, mais il ne faut pas regarder dans le journal de Willmore. Il te suffit d'aller dans son bureau du F.B.I. Là, assieds-toi devant le PC, puis regarde à gauche... Un tableau de liège... Approche-toi un peu... Le suspense est à son comble... Là ! Le voilà ! Et oui, c'est « SHILOH ». Ah, j'allais oublier : un autre moyen de le trouver est de regarder dans le manuel du jeu. Si, si, regarde à la page 20, au-dessus, dans la rubrique « nom/mot de passe », le premier mot de la troisième ligne entre parenthèses. C'est con, t'es passée dessus sans le voir. Maria, pour pouvoir consulter l'ordinateur de Craig Willmore, il te suffit maintenant d'entrer le mot de passe, ainsi que son nom complet dans la case prévue à cet effet. Mais il existe 3 manières plus rapides pour entrer dans cet ordinateur :

- Pour arriver directement sur l'écran principal : il faut cliquer avec le bouton droit de la souris sur le « v » de « bienvenue », sur l'écran ou l'on entre le mot de passe.
- Pour le réseau d'intelligence : à partir de l'écran où l'on entre le nom et le mot de passe, cliquer sur le « u » de « aux ».
- Pour le courrier électronique : cliquer sur le « S » de « Services ».

Mais quoi qu'il arrive, n'oublie jamais ceci : ne fais confiance à personne...

Fox Arrnoult, Tonton Killer, Vincent, Tyran, SPOOKY, & co.

INDIANA JONES ET LA CITE D'ATLANTIS

Réf.: N°10505, Anne Choupette

Du calme Choupette, du calme... D'abord, prends un Valium, si tu veux arriver à la fin du jeu, voilà. Commençons. Moi aussi, je suis resté coincé à cet endroit quand j'y jouais, mais je vais te donner la solution, pas très précise peut-être (la dernière fois que j'y ai joué remonte à quelques années-lumière...) mais qui te sera très utile. Alors, comment forcer cette # !*$#'@ ! de Sophia à servir de cible au lanceur de couteaux ? Eh bien, c'est très simple : il faut la POUSSER ! Ah, ah, il fallait y penser, hein ? Tu lui parles, tu la persuades que ce type sait ce qu'il fait, que ce n'est pas dangereux, et d'au moins regarder le spectacle (« s'il te plait, tu ne risques rien »). Sophia s'approche du lanceur de couteaux en te tournant le dos. Et là, pendant qu'elle regarde, tu la pousses (clique sur POUSSER dans la liste des actions possibles, puis sur Sophia). Et voilà une courageuse volontaire qui s'avance ! C'est pas ça qui va améliorer tes relations avec Sophia, mais tu auras au moins un couteau honnêtement gagné. Ce couteau, comme tu t'en doutais, va t'aider à couper la corde du ballon, une fois le billet (que tu as échangé au mendiant contre de la nourriture) donné à l'homme qui le garde. Lors du voyage en aérostat, essaye d'atterrir près du campement de bédouins pour demander ton chemin. Tu seras confrontée à de nombreux autres problèmes dans ce jeu, alors courage. À bientôt ! Ah, Ah, Ah... euh... pardon.

Forrest, Dan, Azath, Moa, Ben, Hublot, Raistlin, Kleric, Pingouin futé, & co.

I-WAR

Réf.: N°10506, Neutronium

Salut à toi, Neutronium. Cette mission est dure à faire, c'est vrai. J'ai passé beaucoup de temps dedans moi aussi. Je connais deux méthodes pour la finir. La méthode « hard », qui demande de bien t'entraîner au pilotage par télécommande des chasseurs : quand tu arrives dans le système de la cible à dégommer, le pilote va tomber malade (petite nature !). Utilise alors la télécommande du chasseur (fonction REM du poste de commandant) et largue-le dans l'espaaace (le chasseur ou le pilote ?). Tu dois utiliser le second mode de tir (salves rapides) du chasseur et détruire d'abord les canons de la station. N'oublie pas qu'avec le mode de pilotage « vol libre », tu peux te tourner dans la direction de ton choix, tout en te déplaçant sur la lancée de l'impulsion ; c'est très utile pour « laseriser » la station en la longeant. Fais des passages rapides et répétés, trashe aussi les navires des vilains. Yesss... Tu peux être sûr que ces sales !&%# ? d'Indies vont capturer l'autre chasseur (pilotes de pacotille !). Il faut alors foncer détruire le remorqueur Indie sans exploser par erreur le vaisseau capturé. C'est dur à faire, surtout que, tant qu'on est en mode télécommande, la corvette reste inerte, sans défense, à la merci d'une attaque du plus miteux des vaisseaux Indie. La seconde façon « soft » de passer la mission est de ne surtout pas larguer le chasseur restant, une fois son pilote malade, et de faire toute la mission uniquement en pilotant et en tirant de ton Dreadnought, avec le chasseur expérimental arrimé ! Comme ça, c'est au moins dix fois plus facile ! ! Pas à s'emm.... avec une machine aux boucliers de chio... ; pas à protéger en catastrophe ta corvette ; on se fait même pas piquer le 2e engin, vu qu'on explose facile tout ce qui vole, flotte ou rampe dans le secteur.

Amiral Baldwin

FALLOUT 2

Réf.: N°10603, Jonathan

Pour le passe présidentiel, il faut que tu l'utilises sur l'ordi de la salle d'entrée, ce qui mettra les tourelles en veille, celles-ci laminant alors le boss. Un conseil pour le boss : il faut faire ce qui suit.

1 Dialoguer avec le garde.
2 Actionner les tourelles.
3 Le finir, bien entendu.

Désolé pour Granite, mais j'ai joué sur la VO. S'il s'agit d'un des persos de ton clan, tu n'as pas à t'en occuper.

Olivier

Jeux Crack

Bienvenue aux Jeux Crack ! Cette rubrique est consacrée aux divers trucs, astuces, curiosités, que vous dénichez sur les jeux PC. Pour améliorer vos chances de sélection : dans la mesure du possible, les cracks, patches, etc., seront originaux (no problem, s'ils sont votre création) et bien sûr, pas encore publiés dans Joystick. Envoyez-les imprimés plutôt que manuscrits, en mettant vos coordonnées sur chaque page. Détaillez le crack le mieux possible (jeu VF ou VO, version complète, méthode utilisée...). Les cracks par lettre ont priorité sur les cracks Internet. Tout crack publié est rémunéré 50 F, toute solution complète 300 F. Envoyez vos trouvailles à : Jeux Crack, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

RE-VOLT

Truc pour Re-Volt version française :

- Pour obtenir de nouvelles voitures (il y en a 36 au total), placez-vous avec l'explorateur Windows dans le répertoire " Re-Volt\cars ". D'ici, vous pouvez voir 36 dossiers représentant chacun une voiture. Dans chacun d'entre eux, il y a un fichier nommé " Parameters.txt ". Dans celui-ci (vous pouvez l'éditer avec le Notepad), allez dans la section " Stuff mainly for frontend display and car selectability " et remplacez le chiffre en face de " Obtain " par zéro : la voiture est maintenant disponible en standard. Et voilà !!!
- Entrez ces cheats codes comme nom de joueur pour les activer (Note : vous pouvez conserver votre nom en retournant à l'écran des noms et en modifiant) :

- Petites voitures	DRINKME
- Véhicule Alien	URCO
- Mêmes voitures en multijoueur	JOKER
- Toutes les voitures	CARNIVAL
- Toutes les courses	TRACKER
- Pendant le jeu, " Shift Droit " fait défiler les armes	SADIST
- Change de voiture pendant la course	CHANGELING
- Active l'éditeur de jeu	MAKEITGOOD
- F5 et F6 changent la vue	TVTIME

Icemaker, Teddy Wilson

HALF-LIFE

Ouvrez le fichier Pak0.PAK se trouvant dans le répertoire Half-life/Valve/ avec un éditeur de texte assez puissant. Cherchez " barney ", et vous arrivez à ça : // Barneysk_barney_health1 " 35 " ; sk_barney_health2 " 35 " ; sk_barney_health3 " 35 ".
Les différentes lignes correspondent au niveau de difficulté. Allez-y, ne vous gênez pas, changez le 35 en 999 par exemple (dans les trois, comme ça les flics seront hyperpuissants quel que soit le mode de difficulté). Enregistrez le fichier. Lancez Half-Life et appréciez leur aide.Note. Cela fonctionne aussi pour les autres persos, mais attention : ne pas mettre de " monster_" pendant la recherche car vous trouveriez les coordonnées du perso recherché et non ses capacités.

Rem's

DRIVER

Quelques petites astuces qui vous permettront de profiter pleinement de la démo :
Allez dans le répertoire " scripts/missions/ ", et vous y trouverez un fichier du nom suivant : Mission661.dms. Éditez-le. À l'intérieur, vous pourrez changer plein d'options, dont les suivantes :

- Pour être invincible, supprimez les lignes : EnablePlayerDamage MaxPlayerDamage 24576 file ://(0->4096*6 is range)
- Pour le temps illimité, supprimez les lignes : DebugInfo 1 file ://TimePlayer Countdown 70 file ://UK 60 seconds USA 70 seconds

Lord Black

WARZONE 2100

Les codes suivants ne fonctionnent qu'avec la mise à jour 1.01 du jeu, ou supérieure. Pendant une partie, appuyez sur la touche « T » et vous pourrez taper ensuite l'un des codes suivants, en minuscules :

Whale fin	Active l'énergie infinie.
John kettley	Change la météo. À faire plusieurs fois pour passer de neigeux à pluvieux...
Biffer baker	Vos unités semblent plus résistantes.

Essayez aussi le code " shakey ".

Francis

OUTCAST

- Éditez à l'aide de Wordpad par exemple, le fichier " outcast.ini ". Celui-ci se trouve dans le dossier " oc ", où vous avez installé le programme. Voici la petite modification à effectuer dans ce fichier, pour ne plus avoir de problèmes avec vos points de vie ou votre bourse :

AVANT :

[Bonuses]
MoneyChest = 5.0000000
Money = 1.0000000
Life = 5.0000000

APRÈS :

[Bonuses]
MoneyChest = 5000000.0
Money = 1000000.0
Life = 500000.0

Vous en avez marre d'avoir un vieux flingue ? Pour l'améliorer, toujours dans le fichier " outcast.ini ". Cherchez l'entrée [simpleGun].

Il y a :

- Speed_of_bullet_min=90.000000. Remplacez 90.000000 par 200.000000 pour augmenter la vitesse minimum de la balle.
- Speed_of_bullet_max=130.000000. Remplacez 130.000000 par 200.000000 pour augmenter la vitesse maximum de la balle.
- Pour augmenter la puissance : Damage=xxx.000000 où xxx représente la puissance.
- Pour que les recharges contiennent plus de balles : AmmoBox=xx.000000 où xx représente le nombre de balles.

Ces astuces marchent sur toutes les autres armes et probablement sur la démo du CD n° 106. Bon shoot !!!

Tassigny, Pascal

BALDUR'S GATE, LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE

Salut à tous les preux chevaliers de la côte des épées ! Voici de quoi compléter votre liste d'objets magiques :

Premièrement, allez à Barbe d'Ulgoth (drôle de nom pour une ville...) et trouvez la vieille Dushaï. À première vue, elle a l'air inoffensive, mais elle possède quand même un anneau d'action libre, que vous vous empresserez de lui voler sournoisement. Étant donné le nombre de goules, blêmes et consorts qui vous attendent à la tour, c'est toujours ça de pris.

Ensuite, allez explorer la maison qui se trouve juste au-dessus de l'entrée du village (elle est fermée à clé). Tâchez de ne pas vous faire prendre et récupérez une (deuxième, peut-être ?) épée +3 contre les métamorphes. En effet, amis des dopplegangers, bonjour ! La tour de Durlag en est infestée (de grands, évidemment).

Une fois équipés, voici deux techniques pour combattre les boss de la fin du jeu :

- Chevalier de la mort : pas trop dur, boostez

votre meilleur guerrier avec des potirons et envoyez le seul, mais NE brisez PAS le miroir (ou alors bon courage...).
- Aec'Letec : endormez le démon, puis tuez d'abord tous ses dévots (sinon, il se réincarne grâce à eux, une fois tué), finissez-en avec lui et récoltez 16.000 px de plus...

El Pokerisator

HIDDEN AND DANGEROUS

Un crack pour H&D. Tout d'abord, il vous faut taper " iamcheater " à n'importe quel moment du jeu. Les codes fonctionnent également en cours de partie. Ensuite, tapez les codes suivants. S'ils sont entrés correctement, vous devriez entendre un petit clic comme son.

Quickload	Chargement rapide des sauvegardes
Nohits	Mode dit du " Dieu Vivant "
Goodhealth	Redonne 100 % de vie
Openalldoor	Ouvre toutes les portes
Allitems	Donne tous les objets
Killthemall	Tue tous les ennemis
Debugdrawwire	Affichage fil de fer
Showtheend	Sans commentaire
Gamedone	Réussite de la mission actuelle
Gamefail	Échec de la mission actuelle
Resurrect	Ramène à la vie les membres morts
Funnyhead	Surprise
Ennemyf	Vue ennemie
Playercoords	Coordonnées de la position courante
Laracroft	Change les uniformes

- Attention, ces cheats codes ne fonctionnent qu'en partie, si vous venez de patcher le jeu avec la version 1.1. Si vous avez la version 1.1. Il faut taper à l'origine " iwillcheat " pour que certains des codes précédents fonctionnent.

Note : avec " resurrect ", vous pouvez ramener les membres du commando à la vie, mais il vaut mieux que leur corps soit encore en une seule pièce. De même, avec " killthemall ", ce code peut poser un problème dans la première mission de la campagne 6, où vous devez protéger un Allemand, car ce code le tuera automatiquement, vu qu'il n'aura pas la " bonne " nationalité. Sur ce, bonne partie...

Jan

COMMAND & CONQUER 2 SOLEIL DE TIBERIUM

Quelques astuces pour Soleil de Tiberium :
- Pour détruire les locomotives, ne tirez pas dessus mais placez des unités motorisées sur les voies. Bien sûr, elles seront sacrifiées, mais le train s'arrêtera à l'endroit voulu et comme bien souvent, il est juste nécessaire de le stopper. Vous allez voir que cette astuce est très utile.
- Pour la dernière mission du Nod (celle où vous devez détruire la station Philadelphia), il n'est pas nécessaire de se constituer une armée du tonnerre et de tout raser. Commencez par bien protéger votre base (un ou deux obélisques par-ci et le très important générateur furtif), puis constituez un petit groupe armé (1 artillerie, 1 tank lance-flammes, 2 ou 3 chars et éventuellement une dépanneuse) et allez au point de lancement le plus proche de votre base, accompagné du lanceur ICBM. Faites la même chose pour le point situé au nord-est (il sera peut-être nécessaire d'envoyer un peu plus d'unités). Enfin, pour le point nord-ouest, envoyez une armée plus conséquente (renforcée surtout en artillerie et en chars normaux), ainsi que 2 ou 3 ingénieurs car il faudra certainement réparer le pont. Allez totalement à l'ouest et remontez vers le nord. Détruisez les défenses fixes avec l'artillerie, percez une brèche dans le mur et foncez avec votre ICBM sur le dernier point tout en occupant les défenses mobiles du GDI avec le reste de votre armée. Rappelez-vous toujours qu'il s'agit d'une course de vitesse.
- Pour les missions rapides (limitées en temps) comme pour les autres, plutôt que de construire un collecteur par le biais de l'usine d'armement, construisez une raffinerie et revendez-là. Ça revient moins cher et vous récupérez quelques unités d'infanterie en prime.
- Pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, pour faire des super scores dans C&C 2, genre 100 % et plus, il suffit de récolter beaucoup de Tiberium : 10 000 pour 100 %, 20 000 pour 200 %, etc.
- Pour obtenir un firestorm wall infini. Pour ne plus jamais avoir à recharger votre firestorm : chargez votre firestorm wall, puis branchez-le. Juste avant qu'il ne s'arrête (ou juste après, selon les cas), vendez ou éteignez vos centrales électriques. Lorsque la phrase " En attente " (ou " on hold ") apparaîtra sur l'icône des firestorm, vos murs seront opérationnels, tant que vous ne n'allumerez pas ou reconstruirez les centrales électriques.

Paleplatine

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Si vous faites une partie multijoueur, appuyez sur ALT et le menu s'affichera. Votre avion ne bouge plus, mais les autres ne peuvent plus vous toucher. C'est tout bête, mais il fallait y penser !

Alexandre

DRAKAN

Cheats codes pour la démo :
Appuyez sur le bouton " \ " pour ouvrir la boîte de dialogue, puis saisissez les codes suivants :

- sanctuary	Immortalité
- smeghead	Plein d'énergie
- debug on	Active le frame rate
- debug off	Désactive le frame rate

XMAZ

TOTAL ANIHILATION KINGDOMS

Un petit truc pour la version complète de TA Kingdoms en VF. En mode " Seul Contre Le Sort " (mode solo), lorsque vous tentez une mission et que vous vous faites misérablement latter (débâcle), l'écran des stats apparaît avec deux boutons : " Retenter la mission " et " Menu principal ". Cliquez sur ce dernier. De retour au menu principal, revenez en mode " Seul Contre Le Sort " et tapez votre alias. L'écran affiche alors le livre ouvert au chapitre que vous avez foiré, mais la flèche " chapitre suivant " est activée, ce qui vous permet d'accéder à la mission suivante.

Canard WC

DIABLO & HELLFIRE

Bonjour à tous ! Je suis venu vous éclairer la lampe pour Diablo et Hellfire... Voilà, voici, ici, la liste des shrines que l'on trouve dans les niveaux :

ABANDONNED SHRINE	+2 points de dextérité
CAULDRON	Effet au hasard
CREEPY SHRINE	+2 points de force
CRYPTIC SHRINE	Provoque le sort nova
DIVINE SHRINE	Potion de full mana et une potion de full healing
EERIE SHRINE	+2 points de magie
ELDRICH SHRINE	Transforme vos potions en potion de réjuvénation
ENCHANTED SHRINE	Augmente les sorts d'un niveau (sauf un qui descend d'un level)
FASCINATING SHRINE	Enlève des points de mana
FOUNTAIN OF TEARS	-1 point de dextérité, +1 point de force
GLIMMERING SHRINE	Identifie les objets que vous portez
GLOOMY SHRINE	-1 pt de dommage à toutes les armes ; +2 pts d'armure pour tout objet de protection
GLOWING SHRINE	+5 pts de magie ; -1 000 pts d'expérience environ
GOAT SHRINE	Effet au hasard
HIDDEN SHRINE	+10 pts de durée tout objet porté ; -10 pts de durée pour un objet
HOLY SHRINE	Déclenche le phasing
MAGICAL SHRINE	Donne le mana shield-

MENDICANT'S SHRINE	Transforme la 1/2 de votre or en pts d'exp.
MURPHY'S SHRINE	Enlève des pts de durée à un objet de protection
MYSTERIOUS SHRINE	+5 pts un attribut ; -1 pt pour tous les autres
ORNATE SHRINE	Enlève de la mana
PURIFYING SPRING	Remplit la réserve de mana point par point
OILY SHRINE	+2 points d'un attribut
QUIET SHRINE	+2 points de vitalité
RELIGIOUS SHRINE	Répare les objets portés mais les dégrade un peu
SACRED SHRINE	Perte du mana momentanée
SECLUDED SHRINE	Donne toute la carte du niveau en cours
SHIMMERING SHRINE	Restaure le mana
SPARKLING SHRINE	+3000 points d'expérience
SPIRITUAL SHRINE	Remplit l'inventaire de petits tas de pièces d'or
SPOOKY	Prévient qu'il y a une salle avec de l'or dans ce niveau
SOLAR SHRINE	+2 points d'un attribut
STONE SHRINE	Recharge les bâtons
THAUMATURGIC SHRINE	Re-rempli toutes les caisses vides du niveau déjà ouvertes
TOWN SHRINE	Fait un town portal pour remonter au village
WEIRD SHRINE	+1 point de dommage à toutes les armes portées

Multiplier de l'or :

Voici une astuce pour faire de l'argent, mais il faut avoir 5001 pièces d'or minimum. Mettez les 5000 pièces d'or par terre, mais surtout laissez la pièce d'or qui reste dans votre inventaire, puis essayez de mettre le plus d'objets possibles, pour boucher tous les trous de votre inventaire (si vous ne bouchez pas tout, l'astuce ne marche pas !). Puis fermez impérativement votre inventaire et ramassez les 5000 pièces d'or (sans ouvrir l'inventaire). Après les avoir ramassées, regardez les 5000 pièces d'or par terre et regardez la pièce d'or : MIRACLE, elle s'est changée en 5000 pièces d'or alors qu'elles sont encore par terre. Pour avoir beaucoup de fric, répétez la manœuvre. Une dernière astuce pour la route : si vous prenez le sorcier, nommez-le CENTAR et vous commencerez avec deux potions of healing, un short staff of mana et le sort firebolt niveau deux.

François

DARKSTONE

Pour Darkstone en VO, quelques astuces :

En mode invisible, on peut voler les ennemis et ça rapporte beaucoup d'objets magiques, donc beaucoup de brouzoufs.

De même, les villageois ne sont pas radins. Volez-les dès que vous pouvez (à chaque montée/descente par exemple). Si vous jouez en mode un joueur, et que vous avez besoin de brouzoufs rapidement : volez Le Troll au camp d'entraînement, c'est une mine d'or. Abattez-le et volez le suivant...

Petit bug : un ennemi juste derrière un mur peut être atteint, en vous y collant et en maintenant Shift pour tirer dessus.

Lorqu'on possède l'option " marchander ", il faut en abuser : réparez tout ce que vous allez revendre, ça vous rapportera toujours plus de thunes (sauf si vous oubliez d'identifier l'objet avant).

Tib@w!

NEED FOR SPEED CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

Bidouille pour la version complète française. Vous avez remarqué que dans le mode " Carrière ", il est impossible de sauvegarder. C'est l'ordinateur qui édite certains fichiers au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. En résumé, si vous vous mangez un poteau, ou que vous faites quelque chose qui n'est pas prévu (ce qui arrive souvent), il n'est pas possible de revenir en arrière. Pour remédier à ce problème, il suffit de faire une copie des fichiers suivants :

UNLOCKED.CBD
PLAYERS.CBD
CAR.CBD
TROPHY.CBD
TIERS.CBD

Ces fichiers sont dans le dossier SaveData/Db. Remplacez les fichiers du jeu par les vôtres ! Voilà et amusez-vous bien !

TOUFFE

DUNGEON KEEPER 2

Pour tous les seigneurs du mal, voici une petite astuce pour Dungeon Keeper 2 :

Pour admirer vos unités dansant sur un super tube disco, il faut faire gagner le jackpot à une de vos unités. Tout d'abord, mettez-vous en mode mon " p'tit donjon ", vous serez tranquille pour construire votre donjon sans que personne ne vous attaque. Ensuite, il faut construire un casino de bonne taille (5x5 ou 6x6, il faut qu'il y ait des tables de roulette). Pour que les joueurs soient plus nombreux, placez (de préférence) la barre des gains sur le signe " smiley " (la tête qui sourit) et faites jouer vos mages (l'unité la plus joueuse). Attendez un bon moment et si tout a bien fonctionné, un de vos sous-fifres devrait gagner le jackpot. Si vous ne regardez pas le casino à ce moment-là, ce n'est pas grave, le narrateur vous le signalera. Maintenant, vous n'avez plus qu'à admirer vos unités s'éclater en dansant. Regardez surtout les mages, les gobelins (les meilleurs danseurs sans aucun doute), et les anges noirs qui ne dansent pas mal non plus. Que c'est bon d'être mauvais !

Nico

NOCTURNE

Des codes pour la version démo. Pendant le jeu, tapez ces codes :

Giveallammo	100 balles pour l'arme sélectionnée
Gathering	immortel
Crossbow	mode viseur
Beavis	donne un Flamethrower
Shotgun	donne un Shotgun
Tommygun	donne un Tommy gun
Flametip	active les flèches de feu
Al freeze	gèle ou décongèle les ennemis
Battery	recharge la lampe
Baron	crée le baron
Masterkey	donne une clef
Dismember	démembrage activé ou non
Bighead	mode grosse tête
Dynamite	donne de la dynamite
Light	donne une lampe
Rain	pluie On/Off
Snow	neige On/Off
Movie	enregistrer un film

XMAZ

FALLOUT 2

Voici des astuces pour Fallout 2 :

- Après avoir fini le jeu et récupéré le bouquin chez le père Tully (z'avez 300 % partout maintenant mes gaillards, z'êtes craints et respectés), retournez à la cité de l'abri. Allez voir le doc dans l'abri, tapez une petite causette (pas nécessaire mais sympa) et allez voir l'ordinateur qui est dans la même pièce. Vous apprendrez alors tout sur les implants corporels. Pour les réaliser, allez faire un tour chez le doc à Redding. Il les réalisera à condition que vous possédiez le matos nécessaire (armure de combat...) et le fric (qu'il est désormais facile de gagner aux jeux, à New Reno par exemple).
- Toujours dans la cité de l'abri, allez voir la console centrale dans l'abri. Elle chargera les remerciements des auteurs dans votre Pip Boy, ainsi qu'un petit cadeau. Vous aurez un statut assez élevé dans la ville.

Paleplatine

GULF WAR OPERATION DESERT HAMMER

Appuyez sur Entrée pendant le jeu, pour ensuite taper les codes suivants :

- Toute la vie, toutes les armes, toutes les frappes — power me

- Toute la vie	regen me
- Commander les frappes	call strike
- Passe le niveau	done
- Affiche la carte	goodkeys
- Affiche le HUD	hud

Teddy Wilson

ROLLERCOASTER TYCOON

- Donnez un des noms suivants à un des personnages pour activer l'option désirée :

Chris Sawyer	Prend des photos des attractions
Simon Foster	Peint des tableaux des attractions
Melanie Warm	Augmente la satisfaction des personnes
Katie Brayshaw	Les personnes disent bonjour
John Wardley	Pense constamment " wow "
John Mace	Paie deux fois le prix des attractions
Damon Hill	Conduit les karts deux fois plus vite
BigBucks	Budget illimité

- ARGENT GRATUIT :
Allez à la fenêtre finances en appuyant sur " F ". Ensuite, appuyez sur ENTER + " M " pour avoir $5,000. Ceci ne marche qu'une fois par mois.

- TOUS LES SCENARIOS, ATTRACTIONS ET ARGENT INFINI :
Au menu principal, maintenez appuyé SHIFT, et tapez " rct2 " et ensuite sur ENTER. Si vous l'avez fait correctement, vous entendrez des applaudissements. Note : ces deux codes, ne marchent pas sur toutes les versions.

- LOUER EINSTEIN :
Pour que la recherche avance plus vite, trouvez le personnage #1 et renommez-le " E=MC2 ". Ensuite, trouvez le personnage #2 et renommez le " E=MC3 ". Les deux vont se rencontrer, et peu après, ils vont demander à être engagés dans la recherche et développement. Acceptez. L'année suivante, la section recherche et développement aura beaucoup avancé. Vous aurez toutes les dernières attractions et presque un milliard de dollars pour dépenser.

- RECEVEZ UN MILLION DE DOLLARS :
Pour avoir un cadeau d'un million de dollars, fermez votre parc pendant un an ! À échéance, un homme en costume bleu vous donnera un petit cadeau ; $ 1,000,000.

- MAINTENEZ LA POPULARITÉ D'UNE ATTRACTION
Pour garder la popularité d'une attraction, supprimez simplement une section de rail et remplacez-la par la même section. Les personnages croiront que l'attraction a été changée et améliorée et continueront donc à affluer.

Lord Black

MONSTER TRUCK MADNESS 2

Salut les chauffards ! Pour la démo en anglais, dans le circuit Farm Road 29, juste après le 3e checkpoint, faites un demi-tour sur la gauche pour emprunter les rails jusqu'au 4e checkpoint. Ça vous fait gagner pas mal de temps ! Attention quand même au second tour, vous pourriez vous prendre le train de face. Aussi, près du cinquième checkpoint, foncez dans la grange pour vous faire injurier par le fermier.

Prof Nimbus

RESIDENT EVIL 2

- Pour avoir des munitions infinies, allez dans le menu de l'inventaire et faites la manipulation suivante : Haut, haut, bas, bas, gauche, droite et appuyez sur la touche qui permet de dégainer (X normalement). Un signe " infini " apparaîtra alors pour remplacer le numéro qui indiquait auparavant le nombre de munitions restantes. Pour désactiver cette option, faites la même manipulation.

- Pour avoir le mode difficile, finissez le jeu une première fois. Vous aurez droit à un nouveau mode de difficulté (difficile) qui apparaîtra dans les deux modes (normal et arrange).

- Pour avoir de nouvelles armes dans les prochaines parties, finissez le jeu en un minimum de temps et avec un bon classement (A et B).

- Pour avoir l'Extreme Battle, il faut finir le jeu avec Claire et Léon, chacun dans les deux modes de jeu. Vous obtiendrez alors deux nouveaux personnages (Ada Wong et Chris Redfield). En gros, il faut finir le jeu quatre fois et si vous réussissez, vous aurez une nouvelle option dans le menu " Spécial ". Il s'agira d'ex. battle. Cela vous mènera à un nouveau scénario du nom d'Extreme Battle. Vous aurez alors le choix entre quatre personnages, chacun avec des armes différentes, pour finir ces nouveaux niveaux.

Francis

MIDTOWN MADNESS

Voici quelques codes pour ce génial jeu de voiture. Après avoir sélectionné l'option " New ", dans l'écran de sélection du joueur, tapez l'un des codes suivants :

amizda eoj	Trafic en sens inverse dans la ville
Big Bus Party	Tous les bus de la ville
Jet Planes	Tous les avions
Showme cops	La police est visible sur la carte
Tiny Car	Toutes les petites voitures
warp Eleven	Intelligence Artificielle accélérée
vaboeing_smail	Choisir le bus en mode cruise pour un mini-jet
vabus	Choisir le bus en mode cruise pour un bus d'une autre couleur
vacompact	Choisir la WW Bug en cruise pour une WW Rabbit
vadelivery	Choisir la Ford F350 en cruise pour un camion de livraison
vadiesels	Choisir le bus en cruise pour conduire un diesel
valimo	Choisir la Mustang GT en cruise pour avoir une limousine
valimoangel	Choisir la Mustang GT en cruise pour une limousine blanche
valimoblack	Choisir la Mustang GT en cruise pour une limousine noire
vapickup	Choisir la Ford F350 en cruise pour avoir un pickup
vasedan1	Choisir le Bullet en cruise pour une voiture générique
vasedans	Choisir la Cadillac en cruise pour une caisse générique
vataxi	Choisir la Cadillac en cruise pour un taxi jaune
vataxicheck	Choisir la Cadillac en cruise pour une caisse verte
vavan	Choisir la Ford F350 en cruise pour avoir un van

- Au cours du jeu en mode solo, maintenez simultanément enfoncées les touches CTRL+ALT+SHIFT+F7 pendant quelques secondes. Entrez ensuite l'un des codes suivants :

/big	Gros habitants
/bridge	Ponts très rapides
/damage	Rétablit les dommages
/dizzy	???
/fuzz	Active/désactive le radar de la police
/grav	Faible gravité
/nodamage	Pas de dommages
/nosmoke	Désactive la fumée des pneus
/postal	Utilisez le klaxon pour tirer les boîtes aux lettres
/puck	Voiture glissante
/slide	Les autres voitures glissent
/smoke	Active la fumée des pneus
/swap	Les trains deviennent des lignes aériennes
/talkfast	Commentaire rapide
/talkslow	Commentaire lent
/tiny	Petits habitants
/ufo	Les avions deviennent des OVNI

Et pour finir, quelques raccourcis :

- NORTH RIVER RUN :

Après avoir passé le premier checkpoint sur Navy Spier, tournez légèrement à gauche pour monter sur un plan incliné qui mène à un parking. Traversez-le, puis sautez directement sur le checkpoint suivant.

- SOLDIER FIELD :

Pour éviter de faire le tour de l'Adler Observatory, entrez plutôt par la porte située juste après le checkpoint entre la mer et l'Observatoire, puis foncez tout droit. Vous détruirez ainsi un mur et ressortirez de l'autre côté, juste en direction du tremplin.

DARTH MAUL

STAR WARS RACER

Grâce à quelques modifications hexadécimales, vous pouvez modifier à votre guise votre sauvegarde de pilote. Pour cela, ouvrez votre fichier X.sav (où X est le nom de votre pilote) qui se situe dans le dossier data\player\ du répertoire où vous avez installé le jeu.

- Mettez FF aux offsets 29, 2A, 2B et 2C pour avoir accès à toutes les courses.
- Mettez FF aux offsets 2E, 2F, 30, 31, 32, 33 et 34 pour être classé 1er à toutes les courses.
- Mettez FF aux offsets 38, 39 et 3A pour avoir tous les pilotes.
- Mettez FF aux offsets 3C, 3D et 3E pour avoir 16777215 Truguts.
- Mettez X à l'offset 44 où X est le nombre de droïdes mécanos que vous posséderez (04 au maximum).
- Mettez X aux offsets 45, 46, 47, 48, 49, 4A et 4B où X est le niveau d'upgrade de la pièce (05 au maximum).
- Mettez FF aux offsets 4C, 4D, 4E, 4F, 50, 51 et 52 pour avoir toutes les pièces en parfait état. Note : tous les offsets sont donnés en hexa.

Un cheat pour finir : sur le menu de sélection des nouveaux équipements, appuyez sur Shift + F4 + 4 en même temps, pour avoir 1000 brouzoufs (ce cheat ne marche que 5 fois).

HexAnakin

NEED FOR SPEED 4

Voici les cheats modes (à taper en minuscules et en Azerty) pour ce superbe jeu en version originale complète qu'est Need For Speed 4, en VO. Il est fort probable qu'ils marchent également pour la version française. À taper dans le menu principal (petit effet sonore en cas de réussite).

CARS	Donne accès à toutes les voitures bonus
TRACKS	Donne accès à tous les circuits bonus

En mode Arcade uniquement :

TRXX	Où XX est un numéro de voiture entre 00 et 14
GOFAST	Améliore le moteur des voitures
MONKEY	Améliore la transmission automatique
MOON	Gravité lunaire
MADLAND	Adversaire surhumain
SKYVIEW	Caméra hélicoptère
RESETYA	Reset des cheats modes

En mode Career uniquement :

BUY	Achats gratuits
UP0	Voiture Upgrade niveau 0
UP1	Voiture Upgrade niveau 1
UP2	Voiture Upgrade niveau 2
UP3	Voiture Upgrade niveau 3
GATES	Donne plein de brouzoufs
ALLTIERS	Donne accès à toutes les compétitions (en revenant plus tard)

En mode Hot pursuit :

DCOP	Bonus 1
ECOP	Bonus 2
FCOP	Bonus 3

L'Ornithorynque

F-22 LIGHTNING 3

Appuyez simultanément sur CTRL + ENTREE, tapez l'un des codes suivants en minuscules, puis faites ENTRÉE :

trust no one	Mode invulnérabilité
ghostpit	Avion invisible
black oil	Fait le plein de carburant
fight the future	Recharge la munition en cours
i want to believe	Pas de crash
The truth is out there	Munitions illimitées
This isnt Happening	Fonction inconnue

Alexandre

GTA LONDON

Entrez ces codes, à la place de votre nom, en début de partie :

6661970	Vies infinies
tourettes	Vies infinies + touche * pour avoir toutes les armes
ohmatron	Vies infinies + touche * pour toutes les armes
flashmotor	Pour accéder à tous les niveaux
herc	Pour accéder à tous les niveaux + vies infinies
travelcard	Pour accéder à tous les niveaux + vies infinies
driveby	999999999 points
averyrichman	Idem pour driveby
rommel	Debug Mode, tous les niveaux

Colossus

DUNGEON KEEPER 2

Voici quelques codes, sacrifices et patches pour l'excellent Dungeon Keeper 2 :

- Pour avoir 200 000 en mana :

À l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez votre sauvegarde. Allez à la ligne 11 328 en décimal et remplacez les 8 premiers nombres par DDDD4000. À noter qu'il faut refaire la manipulation quand il n'y a plus de mana.

CHEAT CODES (tapez les espaces, et tout en minuscules)

Pendant le jeu appuyez sur CTRL + ALT + C, et tapez ensuite :

- do not fear the reaper	Pour gagner le niveau en cours
- i believe its magic	Pour avoir tous les sorts
- fit the best	Pour avoir les pièges et les portes disponibles
- this is my church	Pour avoir toutes les salles disponibles
- feel the power	Toutes les créatures atteignent le niveau 10
- now the rain has gone	Pour dévoiler toute la carte
- show me the money	Argent dans le cœur et les salles du trésor

CHOIX DU NIVEAU

Il est possible d'aller à un niveau de votre choix directement. Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez pour cela avec le bouton droit sur le fichier DKII.exe et choisissez l'option " Créer un raccourci ". Vous obtiendrez alors un nouveau fichier du nom de " Raccourci vers Dkii.exe ". Cliquez dessus avec le bouton droit et faites " Propriétés ". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet " Raccourci ". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de " Cible ", ajoutez " -level NomDuNiveau ". Faites attention, il faut qu'il y ait un espace entre " Dkii.exe " et " -Level NomDuNiveau ". Cela donnera par exemple, si vous voulez aller directement au 8e niveau, il faut mettre (pour une installation par défaut) : " C :\Program Files\Bullfrog\Dungeon Keeper 2\Dkii.exe " -level8. Une fois la manip faite, lancez le raccourci.

NOM DES NIVEAUX :

level1	level11b	level secret1
level2	level11c	level secret2
level3	level12	level secret3
level4	level13	level secret4
level5	level14	level secret5
level6a	level15a	
level6b	level15b	
level7	level16	
level8	level17	
level9	level18	
level10	level19	
level11a	level20	

QUELQUES SACRIFICES :

2 Mages = 1 Gobelin

2 Maîtresses Noires = 1 Squelette

2 Crapules = 1 Salamandre

2 Vampires = 1 Démon Bilieux

1 Elfe Noire + 1 Démon Bilieux + 1 Mage = 1 Bonus Accueil des Lutins (10 lutins en plus)

Cousteau